

GAMEREPORT
SURCANDO
EL RITMO
DANZA DE PULGARES
#9
MAYO
2015

Sentid el ritmo

por Fernando Porta

Un, dos, tres, cuatro. Abajo, izquierda, derecha, arriba. Un, dos, tres, cuatro. El ritmo no se olvida. *Plac, plac*. 'Pong' también lo hacía. *Waka-waka*. Pac-Man perseguía a Clyde, Inky, Pinky y Blinky. Cuatro notas generadas por el chip de sonido de 'Donkey Kong'. Un barril esquivado. 100 puntos. Un sonido. Mi, mi, mi, do, mi, sol, sol. La sintonía más famosa que se ha parido para un videojuego. Si hay un aspecto ineludible para el medio es el estímulo sonoro junto al visual. El *feedback* por partida doble.

El universo de quintas con séptima, acordes invertidos o sonidos enarmónicos explotados por la música en siglos anteriores ya no podía utilizarse. El ingenio y las limitaciones podían con la complejidad. Una base machacona. Una melodía repetida hasta la saciedad, perforando nuestro cerebro hasta echar raíces. No es necesaria una orquesta completa. Sólo un chip antiguo, limitado, pequeño, pero capaz de llenar MP3s, walkmans o smartphones. Y, por supuesto, hacer que movamos las caderas al ritmo.

GameReport nacía hace poco más de un año también limitada, pequeña frente a gigantes que tenían a todo internet bailando a su ritmo. Desde aquel primer número, hemos dado varios traspiés, hemos pisado a nuestros acompañantes, e incluso nos hemos caído para vergüenza nuestra. Lo nuestro era más bailar la bamba con una poca de gracia que intentar llevar a cabo una coreografía de ballet perfectamente ejecutada.

Pero un año después, aquí estamos. Sabemos que no bailaremos como Ulala, no seguiremos el ritmo como los personajillos de 'Rhythm Paradise', no tocaremos la guitarra como Gitaroo Man o no agitaremos las maracas como un mono mexicano. No lo haremos. La razón es simple: GameReport tiene un ritmo especial, uno lleno de síncopas, tresillos o semifusas. Un coro multidireccional, un orfeón plagado de disonancias, aquéllas que nos han acercado a un punto donde las etiquetas nos importan un bledo. GameReport está hecha por un grupo de gente que escribe porque lo disfruta y para que lo disfruteis. De aficionado a aficionado. De jugador a *gamer*.

En este número hemos invocado a las musas alrededor de una hoguera, saltando, gritando, bailando, ajenos a la posibilidad de perder el ritmo. Entrad junto a nosotros en este frenesí dispuestos a disfrutar. ¡Bailemos juntos hasta que el alba nos sorprenda! ¡Entrelacemos nuestras manos y gritemos al mundo: somos GameReport!

GAMEREPORT

Equipo

Redactor, Coordinador	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Community Manager	Fernando Porta *@ferporbar*
Redactor, Revisor	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
Redactor, Revisor	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
Redactores	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
	Sergio Ruiz *@pepinillguerrer*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Diseñador, ilustrador	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Diseñador, ilustrador	Ezequiel Sona *@Ezekmt*
Colaboradores	Esther Miguel Trula *@flamencastone*
	Mir Santos *@mierdamir*
	Jaime García Mendoza *@jaimegmad*

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Contenidos

#9
MAYO
2015

Cinco melodías deportivas por las que no pasan los años

por Juanma García

Lo que verdaderamente determina si una canción es mítica o no dentro de un videojuego es que hasta aquél que no se sabe la canción en cuestión identifique enseguida de dónde proviene tan conocida melodía.

Si lo pensamos con detenimiento, atisbamos un patrón en todas esas melodías que nos abordan la cabeza: todas ellas son melodías sacadas de un videojuego deportivo. En esta humilde selección ofrecemos cinco pelotazos musicales por los que no han pasado los años, y otros tal vez más recientes. ¿Empezamos el partido?



Song 2
Blur
Fifa: Road to World Cup 98

Woohoooo. Me tiré chillando el inicio de esta canción de Blur durante años, y confieso que aun cuando estoy tomándome un lingotazo en un bar y empieza a sonar la canción mi mente me traslada a uno de los mejores 'Fifa' de la historia. Con Raúl González Blanco comandando la expedición de la Selección Española en Francia, el videojuego es aún recordado por dos de sus puntos fuertes: la archiconocida 'Song 2' y, cómo no, esas pachangas de fútbol sala. ¡Por tus muertos EA, resucita esto último!



Hate Me Now
Nas
NBA 2K14

La popular franquicia de 2K ha creado escuela en la historia de los juegos de baloncesto, pero además nos ha dejado temazos dignos de mencionar. Tras la popular —y motivadora— introducción de LeBron "King" James hablando sobre los límites que uno se impone al practicar un deporte —o ante cualquier situación de la vida— empezaba a sonar 'Hate Me Now' del rapero Nas mientras veíamos al por entonces jugador de los Heat, machacar el aro constantemente y sin piedad. *You can hate me now, but I won't stop now.*



The Number of the Beast
Iron Maiden
Tony Hawk Pro Skater 4

S*ix, six, six, the number of the beast*. 'Tony Hawk Pro Skater 4' tenía verdaderos golpes en las narices en cuanto a temas musicales —y no musicales— se refiere: 'My Adidas' de Run DMC, o la archiconocida 'TNT' de AC/DC del disco homónimo. Pero por delante de todas se alzaba la figura rompedora de Eddie y los Maiden con su 'The Number of the Beast' y su rompedor y conocido estribillo. Un auténtico placer sufrir fracturas virtuales en el mapeado de Alcatraz del propio juego mientras gritamos con malicia el mencionado estribillo.

All I Want
The Offspring
Crazy Taxi

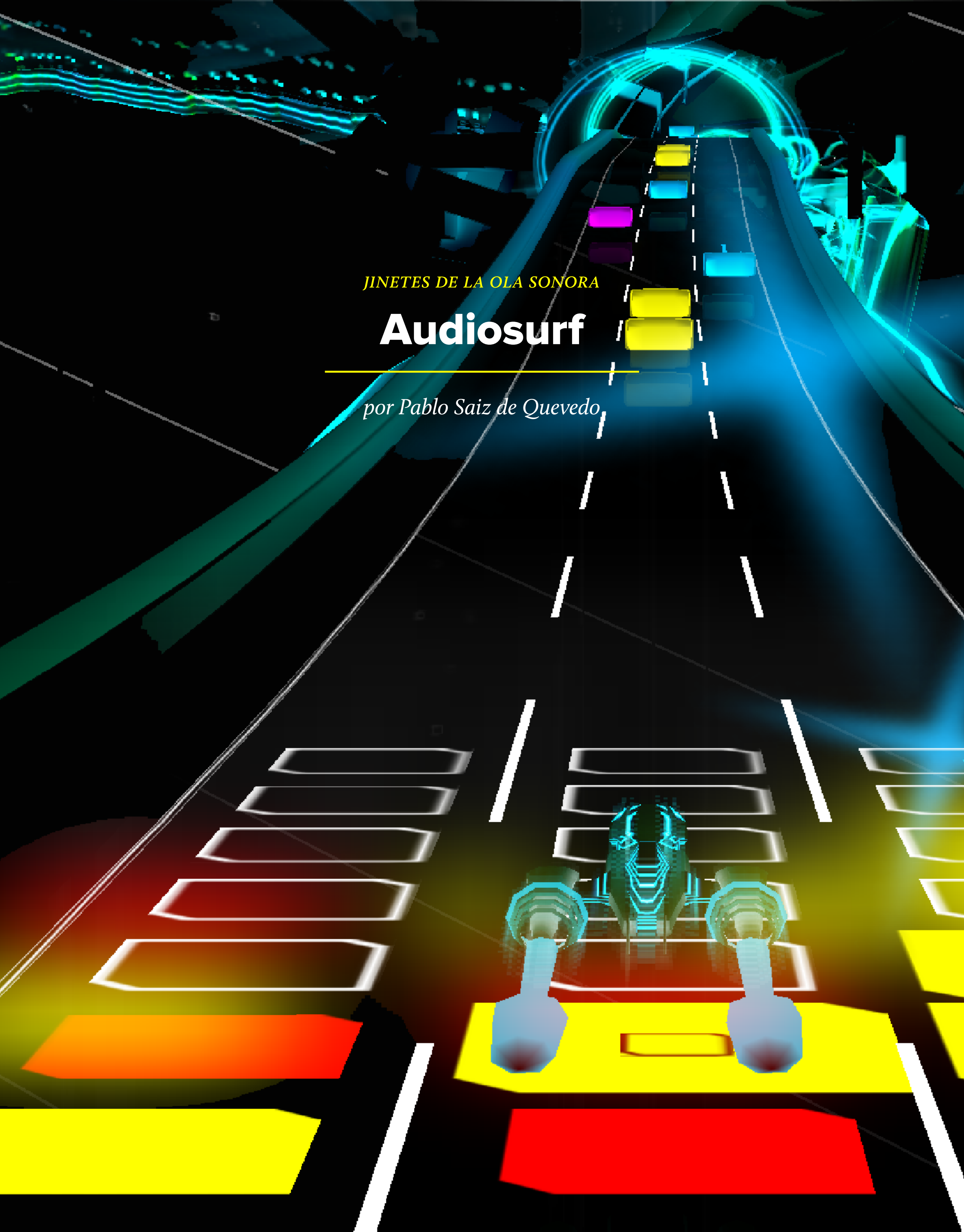
Casi todos, unos más y otros menos, hemos pedido dinero a nuestros progenitores para ir a las recreativas a partir la pana y pasarnos un maldito juego que nos robaba el tiempo y la pasta. Mientras mis amigos descargaban balas en la máquina de 'Time Crisis', yo me plantaba delante del volante de la recreativa de 'Crazy Taxi' y me emocionaba cantando 'All I Want' de The Offspring a la vez que me comportaba como un majareta llevando a los pasajeros a su destino. De hecho, un día hice tanto el loco que me cargué un botón y desde entonces sigue roto, por suerte o por desgracia, no tardé mucho tiempo en descubrir y practicar el DDR. También os digo que ese vicio me duró mucho menos.



Born to Win
Masaya Rider
Pro Evolution Soccer 2009

¿Os acordáis de esa época en la que en todas las casas donde hubiera una PS2 había tras ella un 'Soul Calibur' o un 'Pro Evolution Soccer'? No puedo ni recordar la de horas que le eché a la versión del 2009, pero estoy seguro de que en todas ellas cuando sonaba 'Born to Win' del desconocido Masaya Rider me venía arriba aunque ese día fuera un auténtico desastre futbolístico.

Es obvio que fuera de esta humilde selección se quedan temazos de sagas como 'Need For Speed', pero sin duda alguna las cinco escogidas son tan míticas que duele mucho quitarlas para poner otras, ¿no creéis?. Yo, por lo pronto, marcho a jugar al fútbol con estos pelotazos musicales de fondo.



JINETES DE LA OLA SONORA

Audiosurf

por Pablo Saiz de Quevedo

Como fruto de una extraña unión entre 'Rez', 'Vib-Ribbon' y la estética abanderada por 'TRON Legacy', viene a nosotros este curioso título musical, rey de ventas en Steam y carne de múltiples vídeos de YouTube, que nos propone viajar en una de catorce posibles naves por un circuito hecho de las melodías y cambios de ritmo de nuestras canciones favoritas, sumando puntos al tiempo que nos sumergimos en la música con algo más que nuestros oídos. Competid por ser los líderes de la tabla de puntuaciones o limitaos a gozar de la carrera, pues al juego tanto le da una cosa u otra: esto es 'Audiosurf', y lo que de verdad importa es cabalgar la ola sonora, no cómo lo haces.



Sinestesia, la condición de los artistas

La sinestesia es una peculiar condición neurológica por la que una persona experimenta determinadas sensaciones con más de un sentido simultáneamente: sonidos que aparecen como colores o sensaciones táctiles, palabras que tienen un sabor propio, visiones de secuencias numéricas como puntos en el espacio, y otras muchas formas de percepción anómala. Este extraño fenómeno lo han experimentado artistas y genios de la más diversa índole, como los poetas simbolistas Rimbaud y Verlaine, el científico Nikola Tesla, el compositor Nikolai Rimsky-Korsakov o el pintor Wassily Kandinsky; fue la obra de este último, muy asociada a la música, la que inspiró 'Rez', con lo que puede considerarse al pintor ruso el *abuelo* artístico de 'Audiosurf'.

Desde que el ser humano creó el primer rudimento de música a partir del ritmo de los sonidos y las estaciones, millones de almas se han visto transportadas en sus alas, viajando a otros mundos o estados de conciencia de la mano de sus melodías, cabalgando sobre sus variaciones de *tempo* más allá de los límites de la carne mortal. Entre la más arcaica percusión tribal y los delirios más sofisticados de la música electrónica hay todo un universo de sensaciones sonoras con al menos un planeta para cada persona, con mil caminos por los que perderse. Empero, tal viaje está limitado en la percepción al sentido del oído, teniendo que suplir el viajero la información del resto de sentidos a base de una buena dosis de imaginación.

'Audiosurf' viene a poner remedio a esto, al menos en lo que al sentido de la vista —principal modo de percibir el mundo para nuestra especie— se refiere. No es, qué duda cabe, el primer juego en intentarlo, pero hoy por hoy sí que es el más popular en tal empeño; los cerca de un millón de vídeos del juego existentes en YouTube son un pequeño testimonio de la ingente comunidad de jugadores reunida en torno a este título, invención del diseñador independiente Dylan Fitterer bajo el *nom de guerre* de Invisible Handlebar. Fitterer tuvo como principal inspiración al *rail shooter* 'Rez', una curiosa creación de parte del equipo que también hizo 'Panzer Dragoon'; al igual que su inspiración, Fitterer pretendía crear una sensación de sinestesia en el jugador, aunque sin necesidad de periféricos como el famoso Trance Vibrator.

Cada nivel de 'Audiosurf'comienza con una panorámica de lo que se nos viene encima: una enrevesada línea comparable a la del gráfico de evolución de las acciones de una empresa de las que lo parten en el Ibex 35, sólo que retorciéndose sobre sí misma en una tercera dimensión. Después, la cámara hace zoom sobre el extremo de esa línea hasta situarnos a su entrada, en un camino de tres carriles, a los mandos de una nave espacial. Sobre un fondo de negrura absoluta destacan los abigarrados y cambiantes colores de las líneas que conforman nave, circuito y carriles, así como los de los diversos bloques que encontraremos por el trazado a medida que avancemos, en una estampa que estaría como en casa entre los paisajes de 'TRON Legacy'. La música comienza a sonar, y entonces comienza la carrera.

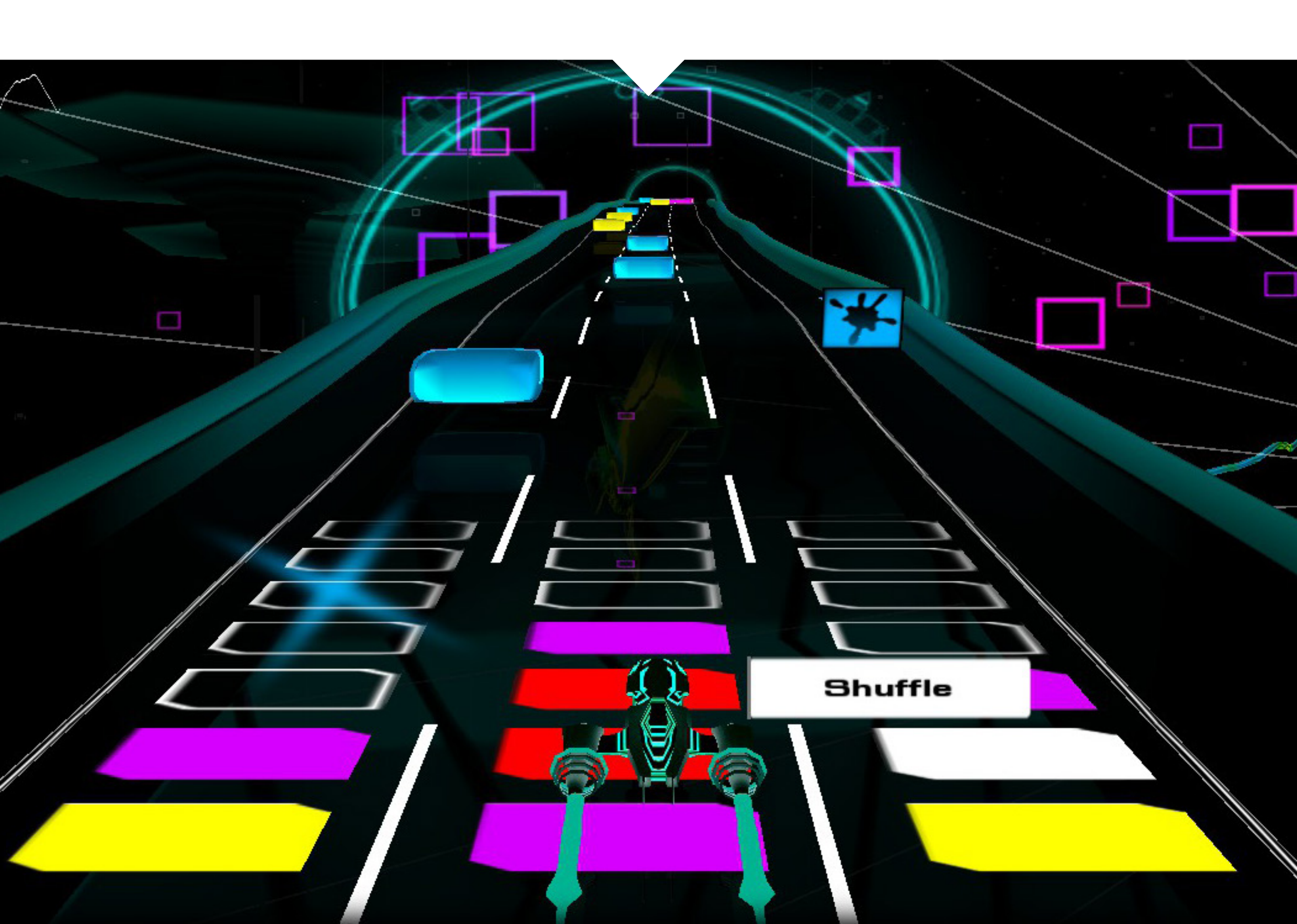
Al igual que en otro clásico de los juegos musicales, 'Vib-Ribbon', lo que nos espera a partir de entonces es un nivel generado en base a la canción que hayamos elegido, con la melodía marcando el trazado y la base rítmica determinando los *baches* que encontraremos en el trayecto y la velocidad a la que nos desplazaremos por cada tramo. Nuestra nave deberá cazar bloques de colores y emparejarlos en la rejilla situada debajo de él para con-

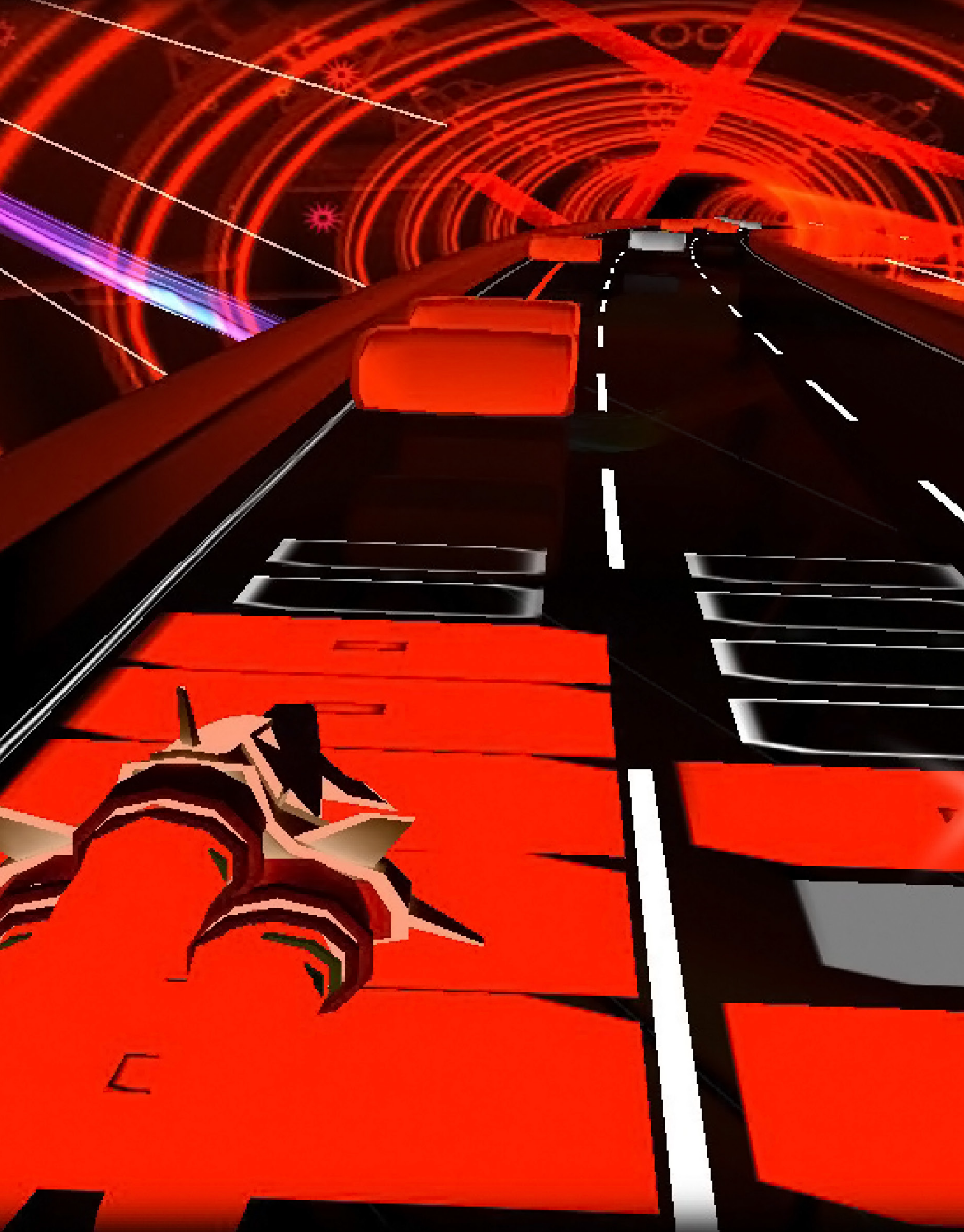
seguir puntos, con cuidado de no desbordar ninguna de sus tres columnas, en una mecánica que a los más viejos del lugar les traerá reminiscencias del añejo ‘Klax’; en algunos modos de juego, también tendremos que evitar los bloques grises, cuya anodina tonalidad ya nos avisa de lo perniciosos que son para nuestros esfuerzos por conseguir puntos.

Pero eso es sólo si jugamos en el modo Mono, en el que todos los bloques *buenos* muestran una tonalidad cambiante y arcoirisada, y pueden combinarse entre sí sin ningún problema. Los modos avanzados —Point Man, Vegas, Pusher— nos presentan bloques de distintos colores incompatibles entre sí, forzándonos a aplicar la estrategia para hacer emparejamientos válidos antes de que se nos llene hasta los topes la rejilla, con la única ayuda de los *power-up* que encontremos y las propiedades especiales de nuestra nave: guardar bloques para meterlos en la rejilla más tarde, cambiarlos de posición aleatoriamente, o desplazarlos a un carril u otro, dependiendo del modelo que elijamos. Hasta podemos jugar con un compañero, o bien empleando las dos manos a la vez, en el modo Double Vision,

Un sonido de premio

Un juego musical debe contar, por pura coherencia, con una banda sonora propia; un trabajo que Dylan Fitterer delegó en el compositor portugués Pedro Macedo Camacho, el cual recicló un tema compuesto para demostrar la capacidad del sintetizador Predator y lo convirtió en la inconfundible ‘Audiosurf Overture’ que suena cada vez que arrancamos el juego. No contento con eso, Camacho supervisó también los efectos sonoros del juego. Todo este trabajo le valió el premio del Independent Games Festival 2008 a la Excelencia en Audio, un premio que Camacho consideró «imposible de lograr si no estuviera unido a un juego tan increíble como el de Dylan Fitterer».





que pone una nave bajo control de nuestro ratón y otra a las órdenes del teclado. Nuestra libertad de elección también abarca hasta tres niveles de dificultad distintos, que introducen sus propios matices y desafíos a las naves antes mencionadas, sobre todo en forma de más colores posibles para los bloques.

Claro que 'Audiosurf', aunque comparta ciertas similitudes estéticas con juegos como 'Guitar Hero', no es un juego en el que se pueda *perder*. Existen avisos en plan *pop-up*, un tanto molestos, para alertarnos la primera vez que vamos a desbordar la rejilla o utilizar ciertas opciones del juego, pero son la única ocasión en la que nuestras acciones rompen el ritmo del circuito: la canción y nuestro recorrido por la misma no se interrumpen por ningún otro motivo, sin importar la de errores que cometamos. Aunque llenemos las tres filas de la rejilla, seguimos cabalgando en la ola sonora, *surfeando* cada acorde, botando con cada redoble de batería, subiendo y bajando con los cambios de tono, y a veces retorciéndonos en un vertiginoso *sacacorchos* mientras intentamos mantener nuestro sentido de la posición en la pantalla; 'Audiosurf' crea una sinestesia sobre todo visual, pero con la emocionante tensión que acompaña cada circuito —en especial cuando elegimos como base un tema de un estilo trepidante como el *heavy metal*, el rap o el *dubstep*— hace que casi sea también táctil; es casi imposible no sentir vértigo con cada curva peligrosa y cada bloque malo o inconveniente a duras penas esquivado.

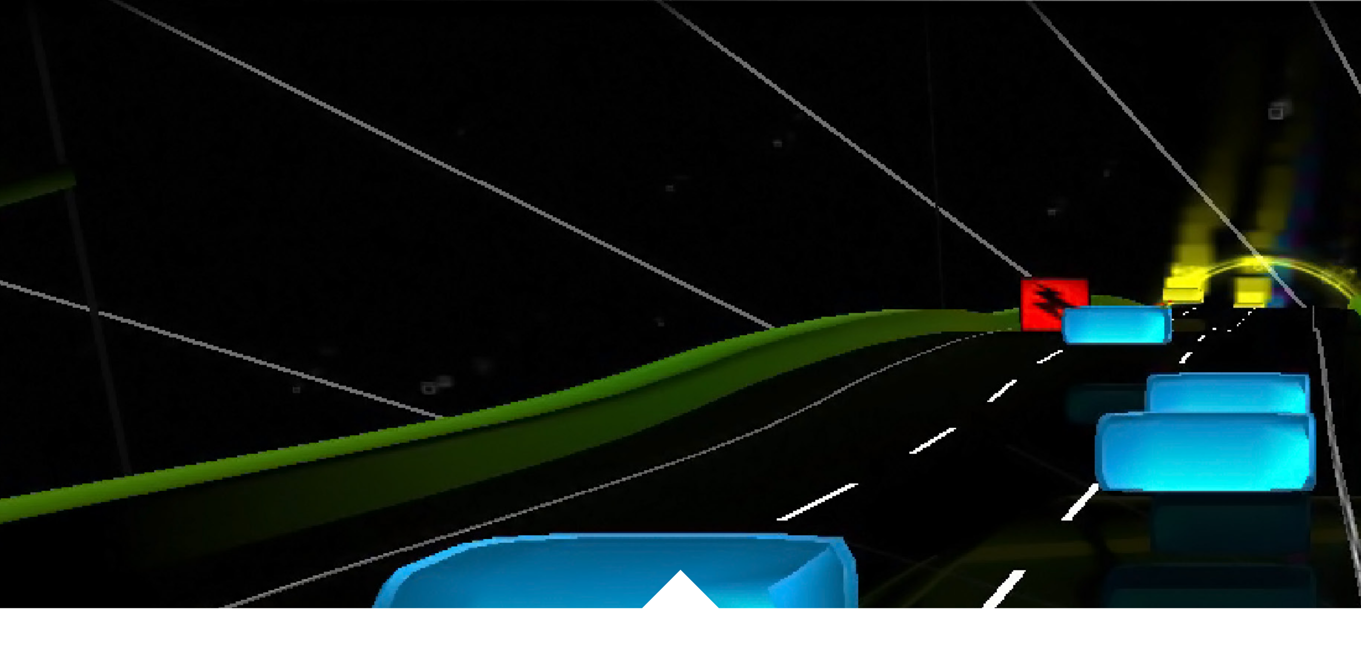
Pero que no se pueda *perder* en 'Audiosurf' no significa que no haya posibilidad de *ganar*. Cada canción que podamos elegir tiene su propia tabla de puntuaciones global, y podemos ver al final de nuestro viaje por la misma cómo lo hemos hecho en comparación con los demás usuarios; todo un ejercicio de frustración si somos de espíritu competitivo y aún no nos hemos animado a ir más allá del modo Mono en ninguna de las dificultades. Si preferimos un desafío más cercano a nuestras capacidades, o bien un buen *pique*, podemos compararnos sólo con las puntuaciones de nuestros amigos, o con las que sean cercanas a nuestra marca. Cuando repetimos una canción, el juego nos recuerda al principio cuál es nuestro récord de puntuación en la misma; el desafío de intentar superarla no necesita hacerse más explícito.

Lo que pasa es que, en realidad, jugar a 'Audiosurf' buscando superar puntuaciones, ya sea propias o ajenas, se

'AUDIOSURF' CREA UNA SINESTESIA SOBRE TODO VISUAL, PERO CON LA EMOCIONANTE TENSIÓN QUE ACOMPAÑA CADA CIRCUITO

Versiones, versiones

En gran medida, el destino de 'Audiosurf' está unido al de Steam, pues fue en la plataforma de Valve donde el juego apareció originalmente, y durante mucho tiempo el único lugar donde se podía comprar; de hecho, el juego fue el primero de la biblioteca de Steam en usar la interfaz para desarrolladores Steamworks. Sin embargo, andando el tiempo también apareció una versión física, limitada al mercado europeo y editada por la difunta Ascaron, y una simplificada versión portátil, 'Audiosurf: Tilt', para el fallido reproductor multimedia Zune HD de Microsoft. En la actualidad, la versión de Steam es la más fácil de encontrar.

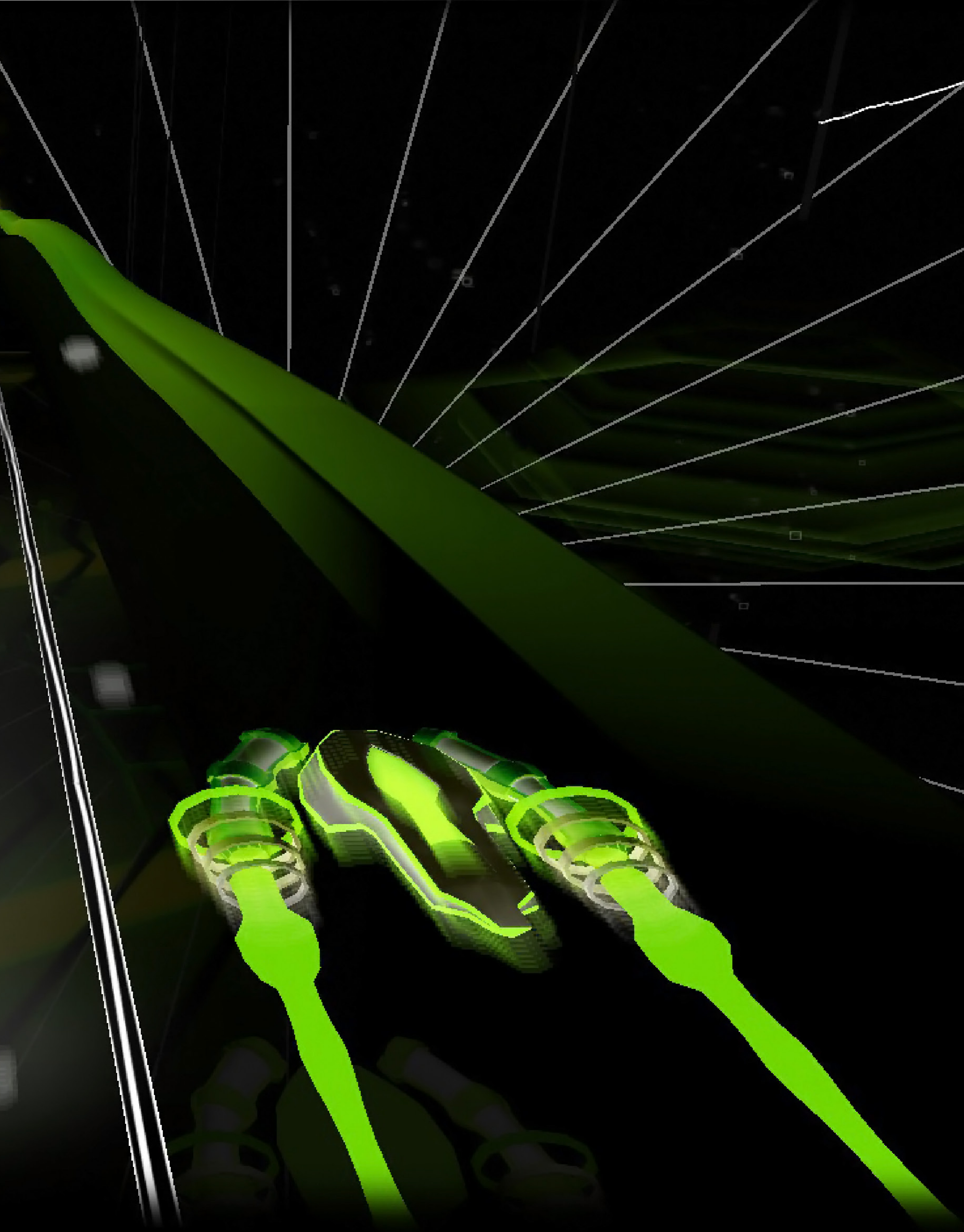


Una secuela en el horizonte

Lejos de dormirse en los laureles del éxito, Dylan Fitterer ha continuado trabajando en refinar y perfeccionar la fórmula del original, y el resultado ya empieza a vislumbrarse en el horizonte: 'Audiosurf 2', la nueva y mejorada versión del juego, que fue lanzado en Acceso Anticipado en Steam a principios de octubre de 2013, y que presenta por ahora un apartado visual mucho más espectacular, nuevos modos de juego, soporte para mods, e integración con servicios de música en *streaming* de código abierto como SoundCloud. Por ahora, sin embargo, una minoría vocal de aficionados lo considera inferior al original a causa de los *bugs* que todavía existen en el juego.

me antoja un poco perder de vista su encanto fundamental: escuchar la música al tiempo que la recorres, ver los sonidos y casi poder tocarlos, echar una carrera por tu temazo favorito y acabar llegando a la meta entre exhausto y feliz. 'Audiosurf' es como poner tu CD favorito y sentarte a escuchar —de hecho, muy extraño sería que no lo jugases empleando tu CD favorito—, sólo que de manera más activa: en vez de sentarte y dejar que la música entre en tus oídos, también estás moviéndote por ella, cogiendo bloques y esquivando otros, como en una versión bastante más benévola de aquel infausto tercer nivel de 'Battletoads' cruzada con las motos de luz de 'TRON'. Por esa misma razón, de puro intensa, la experiencia es agotadora, y muy raro es que uno sea capaz de jugarse la extensión de un CD de música entero sin hacer un descanso; 'Audiosurf' es un juego para gozar a ráfagas cortas, so pena de sufrir una saturación de los sentidos.

Tal vez en esa variedad de opciones resida el secreto de su gran éxito, más que en factores como su popularidad en YouTube o su ocasional presencia en las rebajas de Steam. No hay manera equivocada de cabalgar la ola de sonido, sino modos que funcionan a unos o a otros. Jugarlo a lo *hardcore*, a la caza de la máxima puntuación y de la sensación de triunfo, es tan válido como hacerlo a lo *casual* disfrutando de la música y de los efectos visuales, porque 'Audiosurf' admite tantas maneras de jugarlo como estilos musicales. En la creación de Dylan Fitterer hay espacio para el melómano, el buscador de desafíos, y el que quiere alcanzar una especie de estado *zen* a través de la sinestesia: todos podemos ser jinetes de la ola sonora, pues cabalgarla no está más allá del alcance de las capacidades de nadie.





EL ORO DE LOS TONTOS

Battlefield: Hardline

por Israel Fernández



El nuevo juego de Visceral Games funciona como el mejor 'Battlefield': *online* ágil, sólido y competitivo. Por otro lado, contiene un relato demacrado, agujereado y sin el menor sentido narrativo. ¿Hasta qué punto esta desconexión deforma el conjunto? ¿Es una máxima necesaria para el éxito, una deferencia *artísticomercial*?



«Puta policía, puta policía, la puta policía nos molesta to' los días». Más o menos así empieza 'Battlefield Hardline'. Su versión *nigga* para ser precisos: 'Sound of da Police' de la leyenda del hip hop KRS-One. Las palabras de Narco condensan perfectamente el lenguaje parco y redundante del conjunto: rechazo directo de un estrato frente a otro, del gueto herrumbroso frente a la casta policial; el deshonor y la corrupción lacerante en cada capa de poder donde unas minorías desfavorecidas se conforman con su *status* de *outsiders*. No hay, por tanto, literatura sobre humanos que comparten su función social con la laboral. Por no haber, no hay siquiera mensaje tras la campaña. Manejamos un policía corrupto pero que luego no, pero que luego sí y al final tampoco. El camino hacia la milla verde empieza por un autobús naranja butano cargado de presos sin la menor aspiración vital. Mucho vacile y superioridad de la benemérita, y un puñado de notas fundacionales: avanzar durante diez capítulos como un John Matrix con ínfulas de Tío Gilito.

Dicha campaña se subdivide en tres bloques: pasada la presentación, un *flashback* nos coloca en el vórtice, el origen germinal de las intenciones e intereses de cada uno. Pasado el ecuador volvemos al tiempo actual y así cambiar el futuro. Nicholas Mendoza, nuestro planísimo protagonista, mantiene buena relación con los compañeros que le instan a formar parte de un plan maestro. Pero somos demasiado tozudos y, tras tres años desbaratando sus intenciones, nos incriminan por tontos. Por otro lado, hay personas demasiado preocupadas en salvarnos el pellejo y, sin mover un dedo, los viejos cómplices

acuden a nuestro servicio para satisfacer la sed de venganza. Minutos antes habíamos aceptado el aciago destino. Mendoza decide robar al rey de los ladrones, el capitán Julian Dawes, quien escala posiciones hasta el podio político inspirando su propaganda en experiencias de calle y no de despacho. Khai Minh Dao —la chica, una Tricia Takanawa de armas tomar—, Tyson Latchford —el negrata, hacker y cómico— o el detective Stoddard, engalanan nuestras ropas como a San Jorge para combatir al dragón. No en vano Imagine Dragons puso música al tráiler inaugural.

¿Y por qué? ¿Por qué hacer campañas disruptivas y abotargadas y *onlines* frenéticos y adictivos? Tal vez para satisfacer a usuarios estigmatizados, acallar ese cúmulo de manierismos que nos autoimponemos: para ellos es mera anécdota. Acepto que por orden de preferencia/usabilidad primero vaya el "multi" y después "episodios" —un nombre un tanto eufemístico para enmascararse en el menú—, pero sólo jugándolas puedo zanjar el trato, valorar el conjunto. Mendoza, de hecho, es un acomplejado de clase media combatiendo el crimen organizado con mano férrea, centrado en el mercado de las drogas. En el multijugador somos anónimos monigotes moviendo sacas de billetes de un lado para otro —Dinero sangriento—, perpetrando golpes a cámaras acorazadas —Atraco—, dominando zonas con perruno control territorial —Conquista grande y pequeña— o limitándonos a sobrevivir en una rueda de seis mapas, primero polis y luego cacos, con el afán *ad eternum* de subir nivel, desbloquear objetos y conseguir *battlepacks*. Por suerte, apenas hay rastro de micropagos y con el dinero obtenido de modalidades como el modo Puente compraremos prácticamente todo. Eso sí, para mejorar nuestra arma favorita debemos practicar hasta superar ciertos requisitos. La intensidad y la dinámica de los vehículos —desde furgonetas blindadas, motos y centros de mando hasta helicópteros de combate— y, muy especialmente, los modo Rescate y Punto de mira, rondas de nueve asaltos con defensa o capturas de rehenes y protección del PG VIP con nuestra vida, ejemplifican lo bien que funcionan los preceptos centrales de 'Battlefield'. Los mismos de hace diez años.

En dos escenas concretas, la historia nos escupe hordas de enemigos clónicos dignos de 'I Am Robot' por el simple espectáculo. El mismo juego que incentiva el ritmo pausado —demasiado, pudiendo desbloquear el nivel 15, el máximo, hacia el quinto capítulo, una forma de matar la ilusión— condena cualquier forma de estrategia *camper* en escenarios pequeños y plagados de puertas rompibles. Su enfoque hacia públicos bobos, aquéllos que condenan con aspavientos obras como 'Bloodborne' por su dificultad sobre la media, redunda en un *shooter* extremadamente casual, concediendo vicios al jugador de experiencia

Más zonas verdes, menos verdes en la zona

'Hardline' vuelve al gris y marrón. Después de codearse con las selvas tropicales y las cordilleras blancas amigas de 'Far Cry', el juego de Redwood City está construido sobre mapas eminentemente urbanos y escasos de ítems. La destructividad y el *levolution* descafeinado oscurecen esta paranoia narcotraficante, maquillada de humo y escombro.
En este *impasse* intuimos cómo el guión se ahoga intentando contar una historia que el videojuego ni quiere ni necesita. El guionista Rob Auten junto al prestigioso Tom Bissell —asesorados por el especialista SWAT Chic Daniel— dirigen un palimpsesto estropeado. ¿Por qué imitar a 'Spec Ops: The Line' si tienes vocación de 'Black'? Evidentemente, esto no es en absoluto negativo: el formato funciona, su contexto no. Todo lo desarrollado durante el *offline* no sirve para el *online*, una trolleada de órdago. El escáner de objetivos directamente se ignora —no os imagináis la de veces que pulsaba RB/R1 con la esperanza de verlo implementado en alguna modalidad—, el rollo de enseñar la placa y atar a los delincuentes con bridas tiene otra respuesta en el multi: ráfagas de tiros. Su sentida necesidad del espectáculo logra una meta accidentada: dar vergüenza ajena. Quiere beber del aroma sureño de la Lousiana de 'True Detective' pero también del Miami de 'Dexter' pero además de Los Angeles de 'Training Day' y encima conjugar dos estéticas tan diametralmente opuestas como las de series como 'The Wire' y 'The Shield'. ¡Están locos!

adquirida —aquel veterano que se mueve como pez en el agua en otros 'Battlefield'— y *scriptando* cualquier ápice de entereza: «te sorprendería lo fácil que es corromper a la gente». Ya, me imagino.

Mendoza comete su robo por despecho, sin abrazos grupales, aunque tampoco tiene nada mejor que hacer. Su plan de domingo por la tarde. Sería más fácil simpatizar con él viendo su crecimiento como policía, de cadete a detective, de una brigada a otra, o incluso desarrollando un capítulo en 'Control de Aduanas', a juzgar por esos retazos de trama donde un joven latino cruza la frontera con su madre sufriendo los habituales abusos raciales. A costa de encarar un *plot* con aspiraciones de 'Modern Warfare', 'Hardline' rompe la línea y anula su *reaganiano* discurso. Como ver chocar a un buque contra un dique a cámara lenta. Ya en el sexto episodio nos topamos con hippies nazis armados hasta los dientes viviendo aislados en un búnker de guerra. Y sólo podemos llegar a la conclusión de que todo eso está puesto ahí con fines meramente lúdicos. Un esperpento consciente.

Hubo un momento, en esta huída hacia adelante contra megalómanos del misil donde decidí detener el juego, harto. La urdimbre acústica coloreando un eterno crepúsculo frente a la nada más absoluta, con el 'Here and Gone' de Mississippi Twilight sonando en bucle, insuflaron más oxígeno en ese suspenso que todas las grandilocuentes explosiones. El trabajo de varios estudios satélites de EA —Canadá, UK, LA, Shanghai—, decenas de horas entre la *alpha* cerrada y la *beta* abierta, gigantescos departamentos de marketing, o el trabajo de mero aprobado del equipo de doblaje Rec Games, reducidos a un bello silencio. El juego optó por ignorar el trabajo del compositor Paul Leonard-Morgan y aludir a T. Bone Burnett. Y mientras en el *online* un falso noticiero llamado Sky5 nos recuerda que el mundo se cae, el páramo del *offline*, con esa luna frontal llena de polvo y ese adagio de ocres y azules, dibuja algo cercano a la excelencia. DICE cambió las tornas del FX pariendo esta saga y desde entonces los estándares subieron inflexiblemente. Pero en 'Hardline' los grandes valores de producción se ensucian por un acabado negligente, una estética HBO bajo la peor caspa de CBS. Rascacielos erigidos sobre arenas movedizas.

Hacia el tramo final saltamos del Miami sucio a la Ibiza encocada, de los edificios de siete estrellas dirigidos por estrellados a jugar a un Tres Reyes dirigido por Guy Ritchie. Nos sueltan en una isla para que hagamos el Cocodrilo Dundee. Y aquí se presenta la mayor dicotomía: podemos sortear a casi cualquier enemigo pero Visceral nos recuerda que, «¡ey! mira esa moto, si saltas con ella te doy un trofeo, y si usas esa tanqueta y acribillas a todos, otro. Sembrando el caos con tu franco seguro que te diviertes más que raptando entre los

Guerra contra el terror nocturno

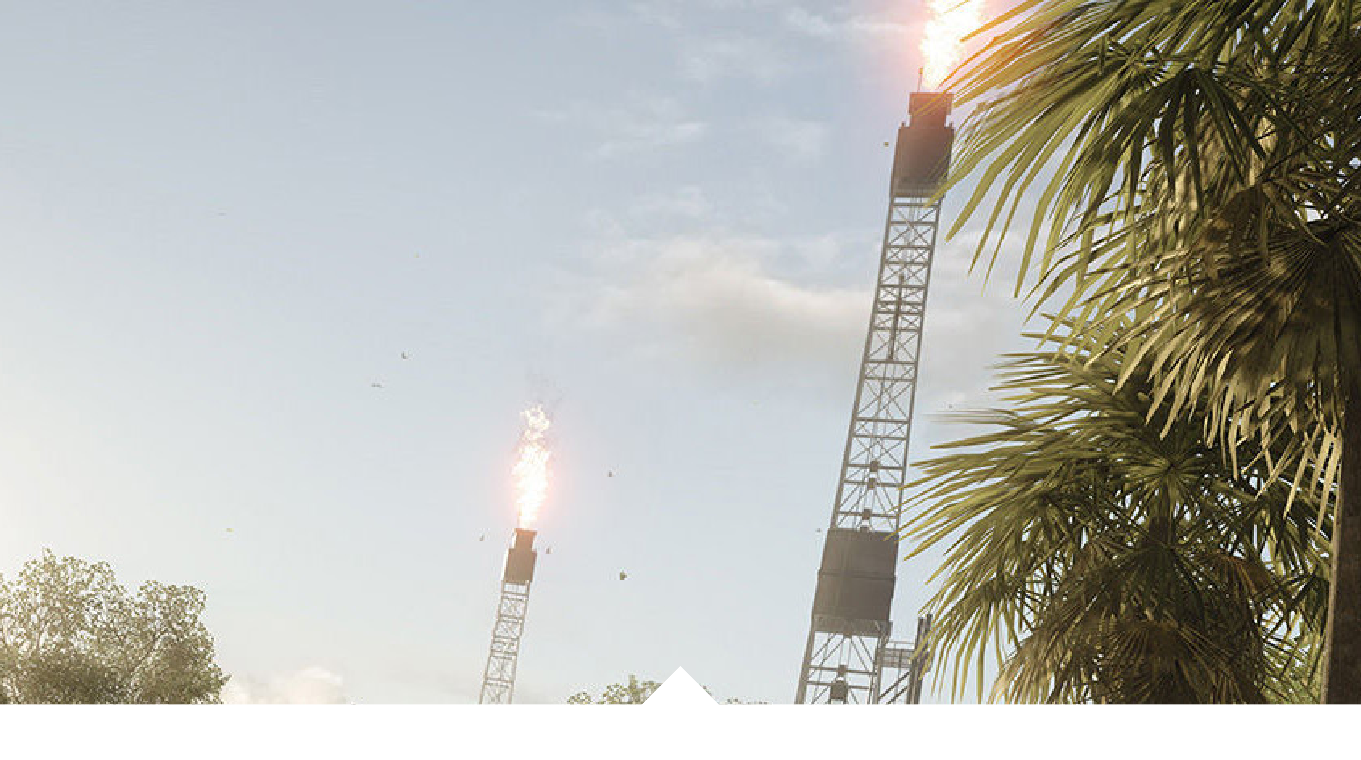
En un momento dado, tres compañeros de mi equipo táctico comenzaron a batear unos cajeros. A las dos de la mañana y con insultante ventaja, metidos hasta las trancas en los papeles de bandidos, de *bloody-collar thieves*, plantando cara a un ridículo digital, algo que el juego ni penaliza ni recompensa. El hacker —equivalente al comandante—, sólo entraba para ver la partida, no para jugar. Fue un momento raro. En otra ronda, entramos bramando en la reserva del banco y nadie, repito, nadie, asistió el botín. Cinco minutos de trance. Mientras construían el plan perfecto. Tardaron segundos en gasearnos desde todos los ángulos y evacuar el activo. Fue cruel y alucinante de ver, un verdadero manjar cooperativo.

La tribu, la caverna y el fanatismo

Jamie N Commons, junto al productor Alex Da Kid, mandó un mensaje con su tema exclusivo 'Karma': los polis forman un clan hermético, los capos otro; la frontera dual. Pero no, no hay rastro kármico aquí: tanto vale el poli criminal como el delincuente redimido. La recolección de pruebas no tiene utilidad más allá del completismo, resolviendo pequeños casos a base de indagar pistas sobre los mapas. Si algo enseñó 'Battlefield' es a luchar en comando, compenetrarse y dejarse de mandangas morales. Animales al borde del levo-cataclismo, traduciendo sus impulsos, sus balbuceos, en metralla.


POLICE
PLEASE DO NOT DISTURB


POLICE
POLICE

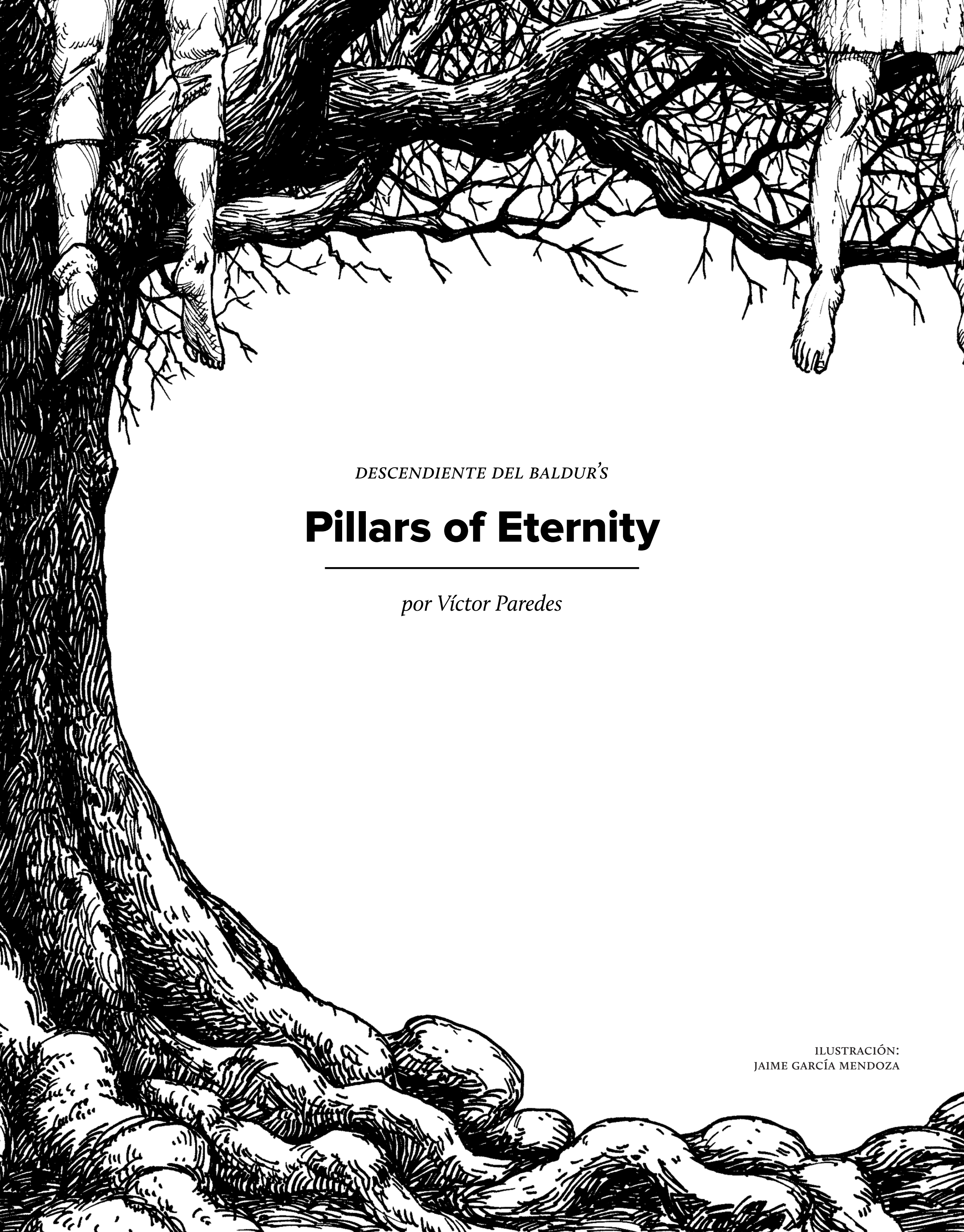


riscos». Enorme dualidad: ¿diversión o aburrimiento? Ya no hay pretexto para esposarlos, nadie los recogerá en aquel paraíso dejado de la mano de Dios. Es un *yo contra el mundo* predecible y nada suicida.

Y el oro es el *deus ex machina*: Dawes corona su idiotez con una carta de nobles sentimientos donde, a la manera salomónica, todo lo demás se nos da por añadidura. Cuando Mendoza lo único que tiene es integridad y valores. Dawes es un dios esclavo de su propia fama. Ya ha quedado claro que la ciudad es una jungla, que el táser está de moda y esa isla concentra más riqueza que todos los Emiratos Árabes. El mundo está corrupto desde sus cimientos y El Dorado, la montaña sagrada, nos espera como recompensa. No cabe duda, a cualquiera le gusta el oro: recuerdo coger el bote de color áureo y pasar horas embobado pintando las manualidades de yeso de Arqueologic-Nova. El oro es un péndulo hipnótico, las perlas con las que distraer a los cerdos remilgados que buscan algo más que rebozarse en el barro.

A Electronic Arts no le duele pagar por licenciar las clásicas M416, UZI o Magnum de turno, ni para que temazos de Run the Jewels, Killing Joke, The Clash, Judas Priest o Public Enemy suenen por la radio mientras atropellamos cretinos a 150 km/h. Ni siquiera por contratar a Benito Martínez, Adam Harrington, Kelly Hu o el propio Nicholas González para que sus poros sean digitalizadas mediante el fenomenal Frostbite 3. Pero retrocedemos de 64 jugadores en 'Battlefield 4' a 32. De una IA puñetera en 'Bad Company' —excelente y locuaz ejercicio de *offline* mimetizada dentro del *online*— a unos PNJs que chocan contra los malos sin ser descubiertos y que, además, tienen un radio de acción/visión propia de Ray Charles. 'Battlefield Hardline' planta una semilla en un barbecho genuino donde 'Rainbow Six Siege' parece continuar. Y promete. Se trata en realidad de una nueva IP disfrazada, minusválida y rota, con el mejor multijugador del mercado: no se me ha caído ni una sola partida, el *matchmaking* es maravilloso y el resto es telón de fondo, propaganda, verborrea, ruido y antigualla. Ojalá algún día un 'Battlefield' consecuente, sin ansiedades ufanas y un poco de sobriedad. Celebro el intento mientras configuro la firma y los parches de mi agente. La firma me identifica. Voy a ver si desbloqueo la escopeta de doble cañón.





DESCENDIENTE DEL BALDUR'S

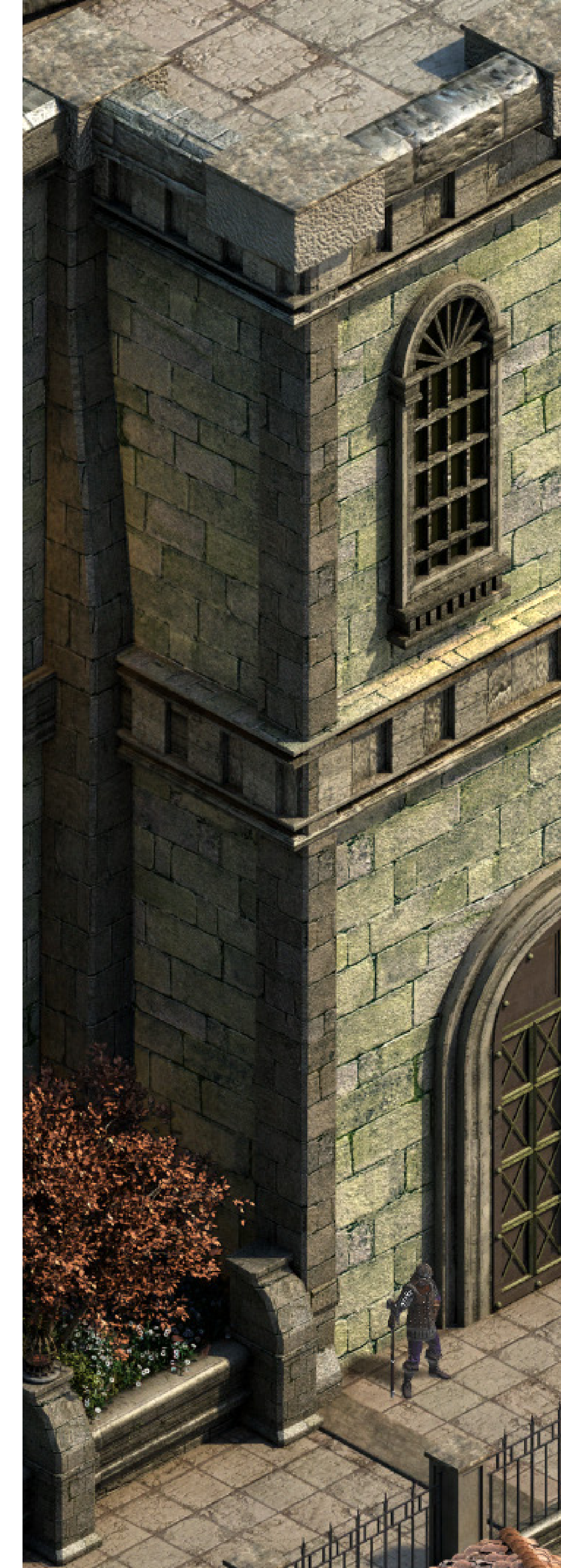
Pillars of Eternity

por Víctor Paredes

ILUSTRACIÓN:
JAIME GARCÍA MENDOZA

'Pillars of Eternity' es la apuesta de Obsidian Entertainment por traer a esta era un rol clásico inspirado en los títulos más icónicos del género. Tras una campaña de Kickstarter más que satisfactoria en la cual se recaudó casi cuatro millones de dólares, divididos en una cifra cercana a 44000 aportaciones, este juego batió records posicionándose entre uno de los diez proyectos mejor financiados bajo micromecenazgo en dicha web; así demostraba que la esencia del verdadero rol nunca desaparecerá para aquéllos de la vieja escuela que buscan algo más que un pequeño chapuzón entre tantos *crossover* a los que se cataloga con las siglas RPG, pero que realmente no pasan de mostrar unas simples influencias. Tras dejar durante largo tiempo a su público en ascuas, por fin ha pasado la dura espera y ha llegado a nuestras manos tan codiciada joya que promete recrear la nostalgia de una etapa que dejó huella en el corazón de muchos. Por fin ha salido a la luz lo que podría ser el mejor y más ambicioso trabajo por parte de una desarrolladora que, tiempo después, declaró que dicho juego la salvó de la quiebra mientras llevaba a cabo su anterior lanzamiento, 'South Park: La Vara de la Verdad'.

Esta obra va dirigida a un público que no sólo piensa que juegos como 'Baldur's Gate', 'Icewind Dale' o 'Planescape: Torment' son la perfección de un género (y aunque 'Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura' no lo fuese, sí que es otra gran referencia), sino que también es un foco de atracción para todo aquél que sienta simpatía por el rol de papel y lápiz, ofreciendo una experiencia que a las desarrolladoras actuales no parece levantar interés, pero cuya viabilidad ha sido posible, una vez más, mediante *crowdfunding*. Como punto de partida hay que destacar que 'Pillars of Eternity' es una vuelta a la vieja era de los videojuegos pero también tiene un pie tembloroso en la época actual, lo que en ciertos aspectos da ventajas y desventajas a la par, trayendo una mecánica muy similar a la que nos ofrecía Infinity Engine pero esta vez recreada bajo el popular Unity con mucha fidelidad y mimo; algo que hace sentir como en casa a los que ya conocemos de antemano por dónde van







los tiros. Si bien es cierto que el sistema ya no se basa en 'Dungeons & Dragons', algo decepcionante para muchos, no se aleja mucho de éste y, aunque no lo siga a rajatabla, sí mantiene unas pautas típicas y ciertos patrones que tampoco dejarán muy lejos ese sonido característico que hacen los dados cuando ruedan por la mesa. Por lo tanto, el título se acaba destapando como un pseudo D&D adaptado a los engranajes que mueven el título. Ese toque no podría perderse cuando en el currículum de algunos integrantes de Obsidian Entertainment están las palabras Interplay Entertainment, Black Isle Studios o Troika Games, por lo que es común encontrar aspectos como pantallas de carga con consejos, interfaz típica del género, pausa táctica, y un sinfín de detalles que traerán recuerdos y nostalgia a aquellas personas que han pasado el listón entre esas desarrolladoras que dejaron tanta huella en el mundillo. Era de esperar que esas influencias ejercieran peso.

Me encantaría hablar sobre la historia que hay detrás de esta obra, pero sería un verdadero desperdicio destriparla, ya que el placer de descubrir poco a poco lo que se cuece por el Bosque de Dyr es algo que introduce al jugador progresivamente en la trama, y cualquiera que acepte el reto de sumergirse en ésta empezará por no tener idea alguna sobre el mundo que le rodea, dejando como única alternativa progresar para encontrar respuesta a muchos porqués. Aquí es donde entra una de las facetas más divertidas del rol: la amplitud de posibilidades a la hora de crear un personaje y sacarle el máximo partido a sus características más fuertes. Volverá a nuestras pantallas esa vieja costumbre de gastar algunas horas creando el héroe que más nos guste, permitiendo al jugador enfocarlo hacia lo que más le convenga, ya que en la infinidad de diálogos en los que los personajes participarán habrá que tomar decisiones o actuar de diversas formas, y algunas veces haber invertido puntos en ciertos atributos pueden otorgar salidas más convenientes y evitar problemas o enfrentamientos. Es tu aventura, y sólo tú decidirás cómo continuarla, dejando en el camino opciones alternativas que podrás aprovechar con futuros personajes acordes a tales posibilidades e interpretación, sacando partido a



las distintas razas y culturas de las que se puede provenir para aumentar la puntuación en atributos y distintos trasfondos para las habilidades.

Hay que destacar lo agradecido que estoy de que hayan salido del típico cliché de humano, elfo y enano para abrir paso a otras formas de vida más originales (exceptuando la que parece calcada de la película 'Avatar'), puesto que dentro de la fantasía siempre existe vía libre para salir de lo típico y meter aspectos más concretos que puedan dar un mayor valor a la obra. Un curioso ejemplo: elegir un Divino de fuego como personaje, que aunque no pueda llevar casco por sus cabellos de fuego te deja otras opciones para compensar esta carencia, como poder encender un fuego sin antorchas, sacando a relucir que la susodicha raza no sólo se implica en las características del personaje, sino que también puede servir como recurso y ser muy útil en más de una ocasión. Esto es muy importante, ya que evitará tener sólo en cuenta el combate, debido a que en este juego no se recibirá experiencia por matar, sino que se da mayor importancia a otras acciones como completar un bestiario parecido al que muchos *roleros* podrán encontrar en su estantería, hacer misiones, descubrir zonas nuevas y desempeñar tareas. Aunque los seguidores de este género estamos acostumbrados a progresar aniquilando toda amenaza además de lo citado anteriormente, eliminar esa característica de la lista evita partidas en las que los personajes acaban desproporcionados y en las que no hace acto de presencia ese reto de jugarse el pellejo, manteniendo una curva de dificultad estable que obliga a tomar muchos factores en cuenta a la hora de alcanzar la victoria. El jugador va adquiriendo conocimientos y cierta habilidad estratégica según los personajes que haya en su equipo, y mientras éstos progresan va ajustando el potencial de cada uno, encaminándolo con el papel que pueda desempeñar y su posición en el combate, que puede cambiar mientras transcurre si la situación lo exige.

Este género siempre obliga a empaparse en datos para conocer a fondo el desarrollo de los acontecimientos. Sin embargo, gracias a esa forma tan dulce de implicar al jugador, se acaban



esfumando horas indagando cómo afrontar los retos que se avecinan, e invirtiendo tiempo en prepararse para batallas tan épicas que la tensión no se esfumará ni utilizando la pausa táctica. No habrá descanso hasta ver al último enemigo caer de una vez por todas y, desde luego, no todo enfrentamiento augura victoria, al menos hasta tener potencial suficiente como para encararlo (o conocimiento de cómo hacerlo, como sería el caso de utilizar un tipo de daño distinto para un enemigo que resiste bien los ataques).

Convirtiendo el choque del acero siempre en una opción difícil, sale a flote otro punto que resulta muy destacable a la hora de hablar de 'Pillars of Eternity': ejerce como videojuego y literatura a la par. Los simpatizantes de ambas fuentes de entretenimiento encontrarán una mina de oro que será suministrada según decidan actuar; siempre habrá entre combates una historia detrás, y muchos misterios que dejarán reposar tanta acción sin salir de este libro interactivo. Hasta el más guerrillero puede encontrar tranquilidad acumulando los tomos que se encuentran repartidos por cualquier lugar y pasar un buen rato leyéndolos sin recurrir a desenvainar el arma, ya que contienen porciones de buena literatura fantástica, e incluso información útil que se mantiene ajena a las horas de jugabilidad que se pueden alcanzar con la obra; ese tipo de detalles tan particulares hacen que destaque.

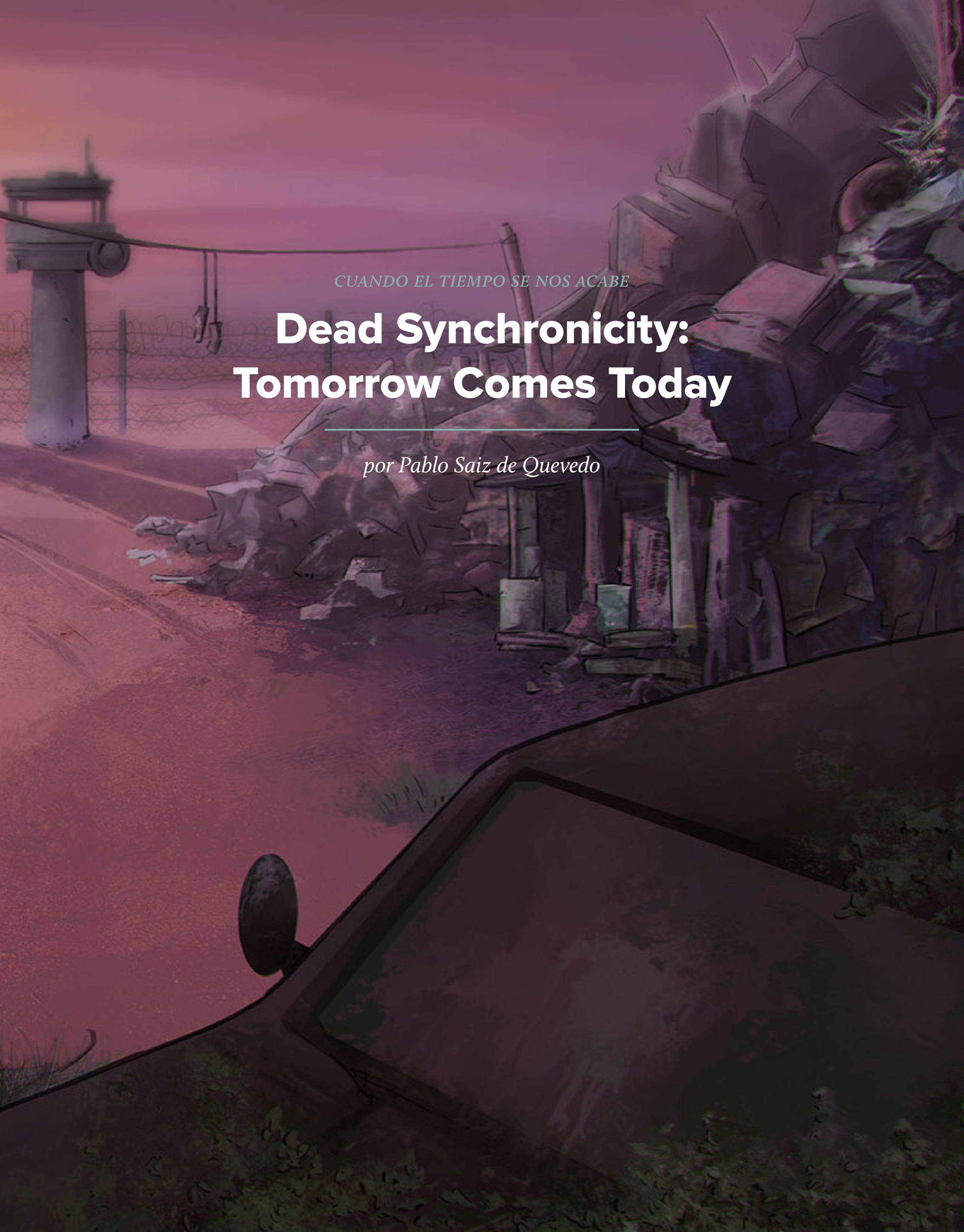
He echado en falta romances entre personajes, que los NPCs secundarios tuvieran más de una simple respuesta y que hubiera una mayor caracterización de los personajes y enemigos con frases memorables que recordar mientras se esboza una sonrisa, pero lo cierto es que en definitiva nunca podré dejar de agradecer que se hayan hecho las cosas bien con este título. Es inevitable no rendirse al encanto de algo que todavía me hace frotarme los ojos cada vez que lo veo en la pantalla del PC, y sentir que siguen existiendo desarrolladoras capaces de complacer mis exigencias sin decepcionarme. 'Pillars of Eternity' ha demostrado que se puede crear material cultural plagado de sensaciones y experiencias sin caer presa de lo repetitivo que traen otros que se encuentran en el mercado faltos de chicha; esta vez la chicha rebosa por todos lados. Obsidian Entertainment ha deleitado a su comunidad con lo que prometió, y tras estas líneas puedo garantizar que el resultado ha sido un trabajo magnífico y difícil de igualar, por lo que la calidad del producto es indiscutible.



GODHAMMER CITADEL
PALEROW
NEW YARMA
LITTLE BEND
MERCY VALE
COLD MORN
WHITE MARCH
DAWNING
DURGAN'S BATTERY
STALWART
THE HAWK
FORT BONEPICKER
KINDLE VALE
ABBEY OF THE CLOVEN WHEEL
DYRFORD
TRIBES OF EIR GLANFATH
TWIN ELMS
THE COURT OF BOWING ASHES
MAIDEN FALLS
IBREL'S WELL
SOLACE VALE
THEIN
THEIN BOG
MIDWOOD
AIRANA'S TEARS
HILL'S EDGE
LAKE OF DROWNED TOMBS
VAILIAN REPUBLICS
PARCHOZZI
GUALFI
GOODHOPE
BIAGEPPE



La Gran Ola se lo ha tragado todo. La civilización humana, la tecnología que la sostenía y las instituciones que la gobernaban han sido arrastradas por su resaca. Sobre la arena de la playa sólo quedan los restos, entre los que se afana en sobrevivir una multitud desesperada y cainita. En este reino de pesadilla, contemplado por el inmisericorde ojo de un Dios colérico, despierta un hombre sin más recuerdo que el de su nombre: Michael. A nosotros nos toca acompañarle por esa pesadilla posapocalíptica en busca de los fragmentos de su identidad, mientras intentamos sobrevivir a lo peor de la naturaleza humana aunque tengamos que sumergirnos en ella para hacerlo. Esto es 'Dead Synchronicity', una aventura a la vieja usanza en todos los sentidos que vale la pena considerar.



CUANDO EL TIEMPO SE NOS ACABE

Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today

por Pablo Saiz de Quevedo



En la resaca de la Gran Ola

El fenómeno que ha dejado el mundo de 'Dead Synchronicity' en su estado actual ocurrió una tarde de viernes: un violento temblor en el suelo, una serie de explosiones, y todo lo que servía de soporte a la civilización humana se vino abajo. Los supervivientes se encontraron en un mundo desprovisto de las comodidades modernas, sometidos a un régimen fascista por los restos del poder establecido de antaño, y contemplando una espantosa grieta en el cielo de la que en ocasiones sale un estridente chirrido. Entonces llegó la plaga de los *disueltos* y aparecieron los primeros *formateados*, gente afligida por una amnesia tan extrema que a algunos se les olvidaba hasta cómo alimentarse; y sí, Michael es uno de ellos.

Uno de los tradicionales cimientos de la idea del PC como plataforma más *adulta* frente a la supuesta *infantilidad* de las consolas, al menos en los años 80 y 90, fue el género de la aventura gráfica: su jugabilidad pausada y basada en puzles relacionados con el entorno exigía una mente paciente y observadora que los creadores aprovechaban para introducir temáticas adultas y guiños picantes en sus creaciones. El sexo, la violencia, el humor negro y los aspectos más trágicos de la vida eran terreno abierto para los cultivadores del género, que fueron de los primeros en impulsar la maduración artística de los juegos. Que con semejante hoja de servicios el género acabase en la cuneta, relegado por el ascenso del FPS asociado a los avances tecnológicos, es una injusticia que la irrupción de la escena *indie* y de plataformas alternativas de juego ha ido remediando; es en ese contexto, con una mezcla de sabor añejo y medios de lo más modernos, que se presenta entre nosotros 'Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today', *opera prima* de Fictiorama Studios.

El arranque de 'Dead Synchronicity' es un calculado ejercicio de inmersión en la desesperación apocalíptica: sobre un montaje de imágenes del colapso de la civilización humana, aderezadas con confusos reportes de noticias, vemos alternarse las imágenes de una pareja preguntándose por el bienestar del misterioso individuo comatoso del que cuidan, con una acelerada pieza de rock progresivo acompañada de una acusada predominancia de clavicordio poniendo el trepidante acompañamiento musical a la escena. Para cuando por fin tomamos el control del hombre comatoso, un amnésico superviviente que oye medio en sueños una voz que le llama por su nombre, los detalles concretos puede que estén borrosos, pero la situación en general nos ha quedado clara: el mundo se ha ido al diablo, arrasado por un cataclismo al que los supervivientes llaman "la Gran Ola", y a nosotros nos toca ahora sobrevivir en un entorno en el que los vivos envidian a los muertos.

A medida que empezamos a movernos en este nuevo mundo de la mano de nuestro personaje principal, Michael, vamos descubriendo los detalles específicos del desastre: un campo de refugiados del que sólo pueden salir los confidentes de los soldados que lo controlan, una ciudad cayéndose a pedazos en la lejanía, y una terrible enfermedad que vuelve locas a sus víctimas, los *disueltos*, antes de destruirlas, y ante la cual unas siniestras "brigadas de limpieza" actúan llevándose a los afectados con destino desconocido y disparando a cualquiera que intente impedírselo. También vamos descubriendo el sencillo modo en el que podemos interactuar con el mundo: clic derecho del ratón para examinar a personas y objetos, clic izquierdo para interactuar, y pulsación en el botón central del ratón —o en la barra espaciadora, según nos



rote— para acceder al inventario, donde podremos usar objetos por sí solos o combinarlos con otros; de hecho, una de esas combinaciones no tardará en presentarse ante nosotros como medio necesario para continuar.

Será entonces cuando por fin la trama empiece a hacerse presente: nuestros benefactores, los Atkins, tienen un hijo que es su última esperanza y motivo para seguir comportándose de manera moral en un mundo que ha perdido la decencia, y el pobre niño es un *disuelto*. Su única esperanza es el rumor de la existencia de una cura en la lejana ciudad, y la posibilidad de que Michael encuentre una manera de llegar a ella; a cambio la promesa de la ayuda del padre, Rod Atkins, antiguo funcionario municipal, a la hora de buscar pistas sobre la identidad de Michael. No hace falta decir que la cuestión de los *disueltos* es mucho menos sencilla —y bastante más sombría — de lo que Rod cree, pero para que Michael llegue con nuestra guía al fondo de esa cuestión tendremos que hacer un largo viaje en el que encontraremos otras pistas de nuestro pasado, trataremos con personajes todavía más desesperados que los Atkins, con otros cuya falta de escrúpulos les ha convertido en poco menos que reyezuelos de las ruinas del viejo mundo, y encontraremos nuevas e intrigantes pistas de nuestro pasado, al tiempo que nos asaltan constantes visiones en las que la mujer de los sueños de Michael le apremia, a él y a nosotros, a que encontremos la verdad… y despertemos.

Una localización trabajada

Gracias a que la campaña de mecenazgo tuvo en sus últimos días suficiente apoyo, el juego ha podido salir con un doblaje completo en inglés y alemán. El doblaje inglés, sin contar con nombres conocidos entre sus actores, alcanza un nivel más que correcto, destacando la actuación del actor que encarna a Michael y la del que hace lo propio con el misterioso Cazador. El juego también cuenta con subtítulos en los idiomas citados, así como en italiano, francés y, por supuesto, español; estos últimos destacan por haber desterrado los anglicismos innecesarios que se apreciaban en algunas partes de la demo original.



Claro que, hasta llegar ahí, es más que probable que pasemos por varios de los clásicos momentos de atasco que han convertido el género en una causa de tricotilomanía en la edad adulta: no porque los puzles operen bajo esa odiosa *lógica lunar* que tanto gustaba a los diseñadores de juegos de los 80, pues de hecho todos se pueden sacar con razonamientos bastantes normales, sino porque el juego tiende a ponernos delante objetos y situaciones cuya relevancia no comprendemos hasta que avanzamos al siguiente capítulo de la trama. El más frustrante en ese sentido es el segundo capítulo del juego, pues en él accedemos a la ciudad —y con ello, a toda una serie de nuevas áreas— y encontramos toda una retahíla de objetos, la mitad de los cuales no sabremos para qué diablos sirven hasta uno de los dos capítulos siguientes. Tener presente esta afición del juego por poner sobre la mesa en el primer acto pistolas que no vamos a disparar hasta el tercero es vital para no aturullarse con tantas opciones y elegir el camino correcto para seguir adelante.

La desventurada aventura de Michael está dibujada con un trazo reminiscente al filme animado 'Vals con Bashir', y pintada con colores crepusculares y fríos, que expresan la agonía del entorno en el que nos movemos: el mundo de antaño ha muerto y el *nuevo mundo* no es tal, sólo un cadáver descomponiéndose al sol poniente entre el que se mueven gusanos con forma humana; cada una de las hermosas y horribles estampas por las que deambulamos con Michael se ocupa de recordárnoslo, ya sea de manera sutil o con la descarnada explicitud de las escasas pero eficaces escenas *gore* que jalonan la historia, a las que la estética *comiquera* no resta un ápice de crudeza. La parte sonora, obra del trío de rock progresivo Kovalski, ofrece una más que notable contraparte en lo sonoro, con temas jazzísticos aderezados con el ocasional trallazo trepidante —ese tremendo tema que acompaña la intro— y con cortes más angustiosos como el que nos saluda al entrar en el macabro "Suicide Park".

Es esta música la que enlaza más a 'Dead Synchronicity' con sus principales influencias fuera de los juegos. Los creadores citaban a clásicos como 'The Secret of Monkey Island', 'Broken Sword', 'Sanitarium' o 'I Have No Mouth, and I Must Scream' como modelos a seguir en su campaña de mecenazgo, pero a lo que más recuerda el juego es a las partes de 'El día de los muertos' de George A. Romero que lidiaban con el conflicto humano de los supervivientes del apocalipsis zombi, o a las tribulaciones del protagonista de la cinta australiana 'El único superviviente'; de hecho, el *cliffhanger* que pone fin al juego es muy similar a su manera al final de este filme. Esto no es nada casual, pues todo el juego rebosa referencias sutiles a buena parte del canon de la ciencia ficción distópica de los años setenta y ochenta.

¿Y quién diablos es Kovalski?

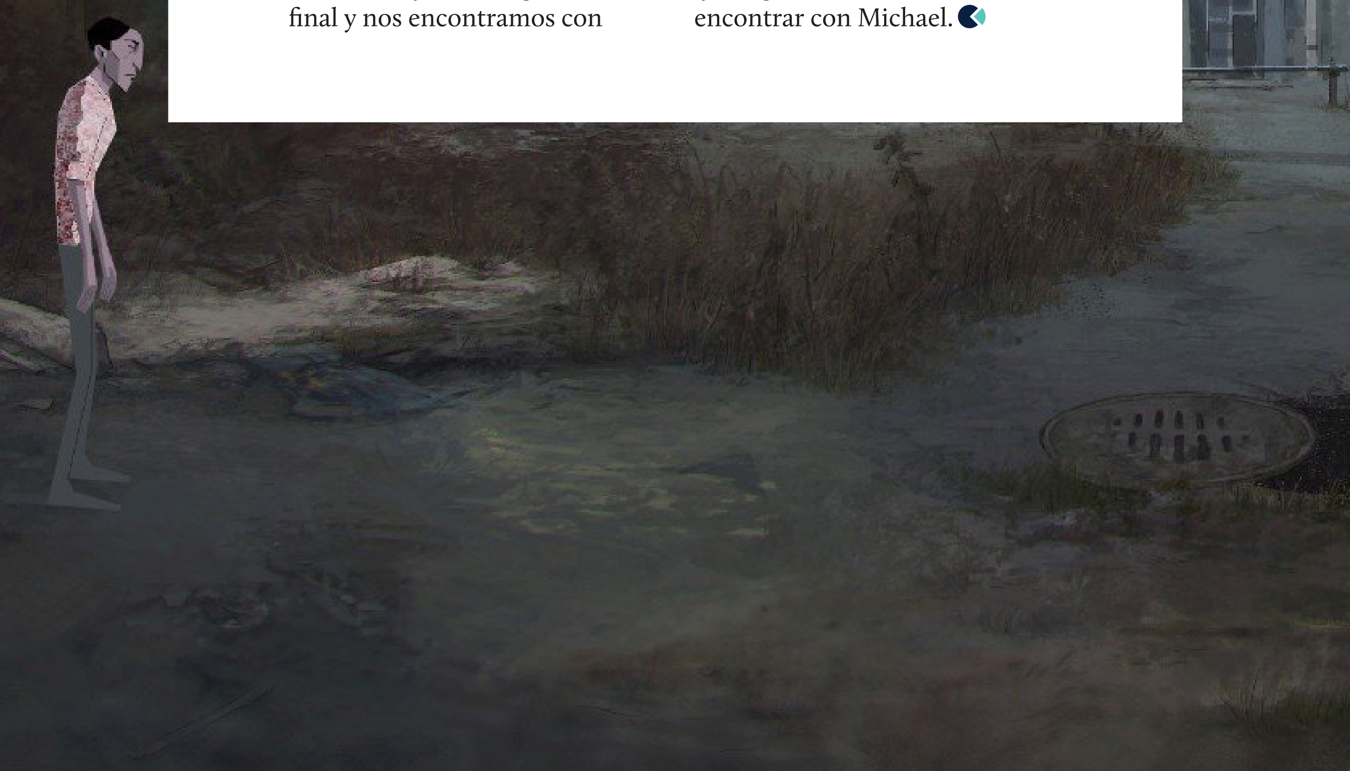
Tras el nombre de Kovalski se ocultan los hermanos Mario y Alberto Oliván junto a Nayra García, abanderando desde 2007 un sonido influenciado tanto por el rock de los sesenta y setenta como por el *sonido Seattle* de los noventa y el toque experimental de bandas como Radiohead o Queens of the Stone Age. Desde entonces han grabado dos EPs, 'Kovalski' (2009) y 'Caótica' (2010), así como un primer disco, 'Punto de quietud' (2012). Cuando Luis y Alberto se unieron a su hermano Mario y a Martín Barbudo para formar Fictiorama, su grupo fue la elección lógica para elaborar la envolvente y desasosegante banda sonora, la cual es ahora el segundo *largo* de la formación.

Logros que son un tributo

La versión para Steam del juego cuenta con un curioso *huevo de pascua*: su lista de logros, veinticuatro en total, es en sí misma una colección de referencias a lo más granado del género fantaterrorífico de tiempos pasados, llevando como nombre los títulos de filmes tan memorables como 'Hellraiser', 'Rojo oscuro', 'Cuando el destino nos alcance', 'La escalera de Jacob' o 'La semilla del diablo'. Algunos de estos logros marcan el momento en el que realizamos avances en la trama, pero buena parte de ellos aparecen cuando intentamos ciertas combinaciones de objetos, o bien cuando examinamos determinadas partes del escenario.

Y al igual que en los mejores ejemplos de la misma, nos veremos junto a Michael no sólo contemplando un catálogo de lo que la desesperación hace a los seres humanos, sino teniendo que realizar acciones cuestionables para conseguir objetivos que podríamos considerar nobles. La bondad y la moral fueron las primeras víctimas de la Gran Ola, y sobrevivir en el cadáver del viejo mundo implica mancharse a fondo; no es casual que, a medida que avanzamos, la camisa de Michael exhiba cada vez más manchas de sangre, todo un símbolo de hasta qué punto tiene que comprometer sus principios para sobrevivir. Pese a todo, el juego nos da algún que otro alivio a tan sombrío panorama, hasta permitiéndonos hacer alguna que otra buena acción sin implicaciones turbadoras.

Cuando por fin llegamos al final y nos encontramos con ese demoledor *cliffhanger* que lo cierra, 'Dead Synchronicity' nos deja con ganas de mucho más, pero eso no es malo: sabe darnos material más que suficiente para unas horas de disfrute tenso y cerebral, y no deja sensación de haberse alargado de más. Es duro que la acción se corte justo después de que Michael haya sufrido una serie de demoledoras revelaciones sobre sí mismo y sobre el origen del desastre que ha asolado el mundo, pero eso sólo nos deja con apetito para una segunda parte; mejor, sin duda, que sufrir un empacho de contenido con este primer juego. 'Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today' promete un futuro brillante para Fictiorama Studios, y ofrece un presente de lo más disfrutable en su desolación. Esperemos que el favor del público sea suficiente para que algún día nos volvamos a encontrar con Michael.





KEIICHI YANO

UNA SERIE DE ROCAMBOLESCAS CIRCUNSTANCIAS

por Sergio Ruiz



Un perro que transforma a su amo en un héroe legendario en forma de *rockero* espacial, una banda de *cheerleaders* masculinos con una ligera tendencia a armar follón para animar a la gente, parientes lejanos del servicio secreto estadounidense dispuestos a cantar para ayudar a sus conciudadanos, pérfidos seres del espacio invasores tratando de acabar con la música en el planeta… ¡parece que alguien se ha tomado el mundo de los videojuegos al pie de la letra!



La música es un factor que provoca emoción y sentimiento a cualquier persona del planeta: sólo unos pocos matados que hayan vivido debajo de una roca toda su vida pueden ser ajenos al eléctrico latido que fluye por los compases de una melodía, por poco aderezada que pueda estar. El protagonista de este epitafio comentaba como parte de su experiencia como desarrollador que el género musical sólo se entiende aludiendo a esa faceta que tenemos como seres humanos. Sin embargo, del mismo modo que Masaya Matsuura no pensó en las consecuencias que podía tener su idolatrado 'PaRappa the Rapper' cuando irrumpiera en el mercado, Keiichi Yano tampoco pensó en el *target* comercial o en el beneplácito de las multinacionales a la hora de producir sus estrafalarios títulos. Su mítico nombre no es particularmente conocido en el mundillo y su producción es más bien escasa, pero especialmente a través de sus 'Ouendan' —reconvertidos en Occidente con el nombre de 'Elite Beat Agents'— ha llegado a ganarse el cariño del público usando las mismas armas que sus predecesores: hacer una hipérbole de su talento y enfocar el juego para albergar todo tipo de locuras dentro, capaces de mover al jugador sin que éste se lo propusiera.

Hombres como él mismo, Matsuura o también el reputado Tetsuya Mizuguchi forman parte de la generación de músicos nipones que a finales de los 90 dieron el escopetazo de salida al género musical. Diestros en varios idiomas y virtuosos en la tecla o en el viento, no pretendieron en ningún momento desarrollar videojuegos en calidad de autores cuando llegaron a la industria, pero su creciente interés en las posibilidades del medio fue lo que les permitió reinterpretarlo de formas bien especiales: la



virtuosa maquinaria alrededor de 'Rez' y el hedonístico viaje al elíseo de la misteriosa figura que controlamos son sólo un ejemplo de ello. En el caso de Yano, su carta de presentación al mundo fue el escasamente conocido 'Gitaroo Man', lanzado por todo el mundo en PlayStation 2 con una tirada de unidades vendidas absolutamente irrisoria. El juego nos ponía en la piel de U-1, un estudiante de primaria que, tras aprender a tocar la guitarra enseñado por un perro parlanchín, descubrirá que es el último descendiente del planeta Gitaroo, y que le ha sido concedido el poder para transformarse en Gitaroo Man y enfrentarse a las hordas de enemigos que comienzan a amenazar un planeta perdido en la galaxia. La típica historia de un perdedor reconvertido así por las bravas a héroe legendario. Por si la idea no fuera lo suficientemente marciana, el cometido del jugador en esta faena consiste en enfrentarse en duelos rítmicos a cara de perro, teniendo que seguir una brutal secuenciación de notas mientras detrás de la interfaz, al fondo de la pantalla, se trata de distraerlo con todo tipo de estampas variopintas.

'Gitaroo Man' es un juego *scatenato*, sin parangón. A pesar de la pobre estimación técnica de la obra o su estética simple no apta para todos los gustos, Yano sabía muy bien qué transmitir en cada instante de su compuesta escaleta. Cada nivel viene acompañado de una melodía y género musical distinto que acompaña la acción en pantalla con un interés inusitado, quizá sólo por la idea de encontrarse a un hombre-abeja tocando un saxofón, un trío de esqueletos bailando samba, o un tiburón espacial cuya morada es un agujero negro repleto de percusión industrial. Ah, esa sensación de incredulidad que suelen producirnos muchas de las altas firmas del país del sol

Matsuura, Mizuguchi, Yano

Amigos y admiradores los unos de los otros, Yano citó a ambos como grandes inspiraciones para el desarrollo de 'Gitaroo Man'. Lo que en principio concibió como «un juego musical donde no sólo se siguiese el ritmo» recibió muchas influencias del estilo directo de 'PaRappa the Rapper', alrededor de un escenario con diferentes enfoques; mientras que de 'Space Channel 5' se atrevió a recoger parte del sentido del espectáculo que ofrecía el título de Dreamcast. El resultado de la mezcla dio lugar a otra ruta de trabajo más alocada si cabe.



Guitarra vs pantalla táctil

Aunque se jugaban de formas distintas, la jugabilidad de 'Gitaroo Man' y los 'Ouendan' es bastante similar. En el primero debíamos *apuntar* con el stick analógico en la dirección en que las notas venían, pulsando los botones necesarios en serie o bien siguiendo la trayectoria curvilínea de una nota. Estos mismos pasos se trasladaron a la pantalla táctil con desplazamientos con el lápiz y pulsaciones. La única diferencia que marca 'Ouendan' es la infame rueda que aparecía al final de cada nivel, donde el jugador tenía que hacer círculos a toda velocidad en la pantalla táctil para obtener mayor puntuación y, de paso, dejarla rallada.

naciente, y con las que juegan los propios estudios de desarrollo: ¡normal que los videojuegos sean la principal fuente de empatía de muchos niños y adolescentes del país! Este tipo de juegos que sólo puedes amarlos u odiarlos a muerte son un respaldo para el creador de iNiS, un rincón donde la extravagancia o la ambigüedad de los actos son un mero recurso para transmitir algo más simple a través de la música y la imagen. Juega una doble baza: por un lado, el *horror vacui* de distracciones en pantalla ayuda a que el jugador tenga que hacer la vista gorda a todo lo que sucede por detrás y deba enfocarse en seguir el ritmo rigurosamente, provocando que esté más inmerso en la experiencia; por el otro lado, si se para a visualizar estas distracciones puede llegar a contemplar una trama bien simplona que, en cambio, es capaz de transmitir ciertos sentimientos como la amistad o el amor con mayor facilidad, gracias al carácter activo del jugador dentro del juego.

Keiichi Yano conseguía abrazar la máxima del género —seguir un ritmo, acompañar la melodía, ser partícipe de lo que sucede- sin acudir a recursos más baratos como la violencia explícita, la sobreexposición argumental o el recurso sexual que sobrevuela las cabezas de muchos polluelos. Quizá ese batiburrillo de factores lograra convencer a Nintendo para el desarrollo de los títulos más reconocidos de iNiS a nivel mundial. 'Osu! Tatakae! Ouendan' es la evolución lógica de las mecánicas de 'Gitaroo Man', reinventadas en la doble pantalla y controles táctiles de Nintendo DS. Esta vez la excusa para adentrarse en esta marabunta de ruido podía ser tan simple como estrafalaria: dicen que en cualquier problema o situación que te planteé la vida puedes lanzar al cielo un grito de *OUENDAAAAAAAAAAAAAAN!* y, de repente, aparecerá una banda de locos animadores a darte la fuerza necesaria para salir de dicho aprieto. Vestidos de *gakuran* —traje que llevan estudiantes de secundaria y universitarios— en la parte superior del cuerpo, *hakama* de samurái a modo de pantalón, collarín y diversos accesorios, los Ouendan tratan de ejemplificar el orgullo y los valores tan apreciados en Japón, insuflando una nueva vitalidad a aquellos que la necesiten a través de esta filosofía de vida. No se sabe muy bien por qué están ahí siempre que se les necesita, o siquiera el medio por el que acuden a la llamada, pero nada más aparecen en escena, ¡todos a bailar alegres sevillanas! ¡Ahí dale que te pego!

Al igual que en su antecesor, las situaciones planteadas podían llegar a ser muy inverosímiles: desde un estudiante que necesita estudiar para poder sacarse el graduado, un caballo de carreras persiguiendo a un ladrón, pasando por un alfarero que ha perdido la inspiración para hacer figuritas de barro o un político que no sabe hacer campaña frente a un oponente que seduce a sus votantes con



chicas guapas semidesnudas y pelucas afro violetas. Ahora sin un hilo conductor, pero con un montón de historietas episódicas, la cantidad y variedad de situaciones que ofrece Yano pasaba a multiplicarse, repitiendo la fórmula previa con ligeros adornos de *j-pop* ochentero ambientando cada nivel del juego. En la pantalla superior se visualizaban todas estas rarezas a modo de manga, mientras ahí abajo, en la otra, se manifestaban los Ouendan ejecutando unas coreografías bien *rarunas* al tiempo que el jugador trataba de seguir un ritmo con el lápiz táctil. La combinación de ambas medias naranjas resultó ser el gran revulsivo que necesitaba el juego para enganchar y convencer al público… occidental, ya que la mayor parte de las ventas que obtuvo este título exclusivamente japonés venían de importaciones del exterior, donde había adquirido el calificativo de juego de culto. Por lo menos, comparado con su antecesor, que en palabras del mismo equipo de desarrollo «*it sold, like, nothing!*».

La idea lógica en aquel momento fue trabajar en una adaptación de la franquicia a Occidente, pero pese a que Yano era fluente sajón y vivía en EEUU, resultaba bastante difícil pensar que los mismos animadores tan genuinamente japoneses fueran a encajar bien. La inspiración llegó a través de las diversas películas de espías que visualizaba por la madrugada, al tiempo que escuchaba la energética música de 'The Blues Brothers'. Rozando la delgada línea entre la topicalización más directa, la localización convierte a los personajes en agentes secretos de la SA al servicio de las personas más necesitadas, pero la idea de cantarles para

«IF DISSONANCE IS FOLLOWED BY CONSTANT (MUSIC) HARMONY, THIS IS A GOOD THING»

D.I.C.E 2008

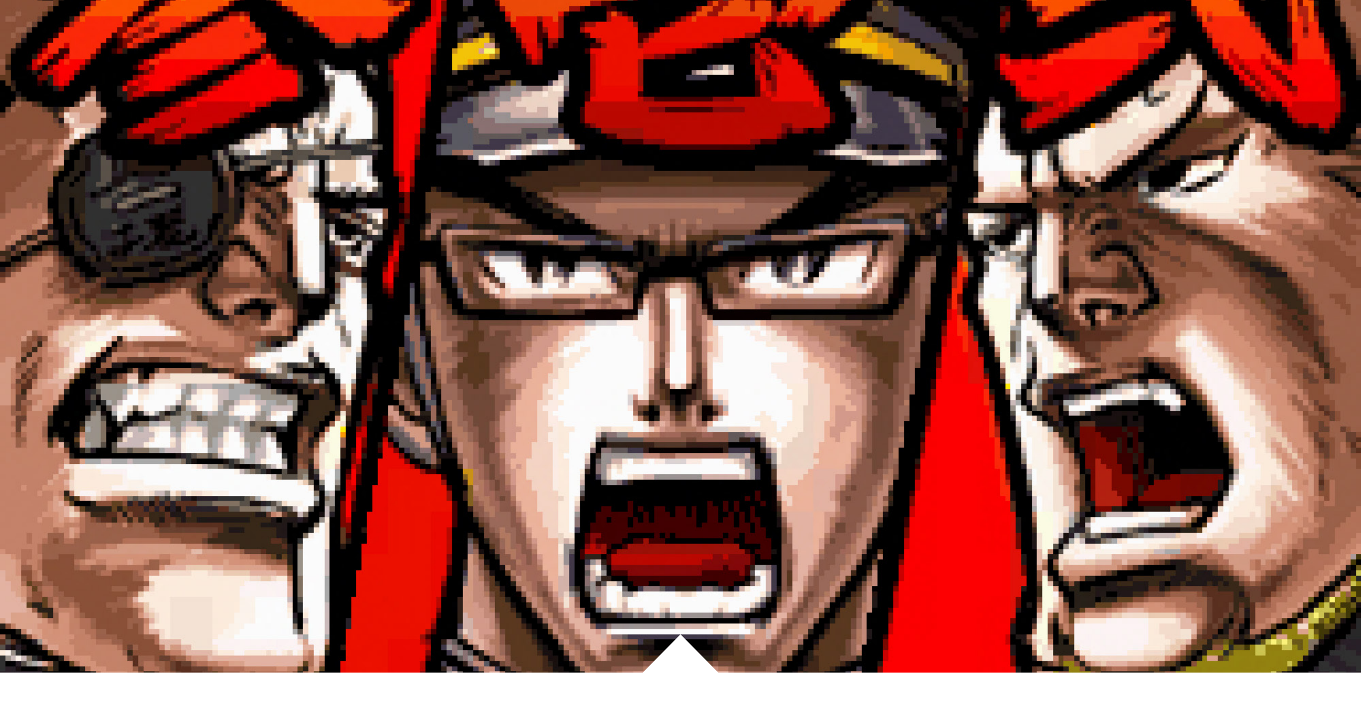
«We thought that a team with guys like the Village People would be interesting and fun to play, I thought it was pure genius at the time. We went too far»

Gamasutra, March 2007

alentar una buena solución al problema formaba la misma idea y estructura del juego de iNiS. A toque de *swing*, el eléctrico ritmo de los Elite Beat Agents se abría paso a un director de Hollywood presionado para conseguir resultados, un magnate del petróleo arruinado, una meteoróloga que intenta ahuyentar el temporal de la ciudad, o dos hijas de papá que tratan de sobrevivir en una isla desierta a través de sus… *ejem*, encantos. La óptica del juego resultaba mucho más cercana y conocida, empleando constantes referencias al folclore americano y su influencia por todo el mundo, por lo que podía haberse perdido parte de la gracia y el factor sorpresa, pero el trabajo que se hizo para readaptar las locuras de Yano estuvo más que logrado. No es nada fortuito, por ejemplo, que en una misión submarina la melodía encargada de apadrinar al capitán Brooke en busca del tesoro sea el nada descarado 'Y.M.C.A' de The Village People, y se quedan tan anchos. Las referencias implícitas pasan a ser el pan que alimenta la exposición.

Durante los juegos de Yano es el toque desenfrenado el que domina el *game flow* de cada nombre, pero también ha logrado transmitir otro tipo de sensaciones audiovisuales de otro calibre. Cada uno de los juegos mencionados posee una melodía de tempo lento, sobria musicalidad y una clara apelación a los sentimientos del jugador, donde la estructura del nivel cambia radicalmente y se le presenta una escena menos habitual de lo que conoce. Nadie sale pidiendo ayuda, pero los personajes sobre los que pivotan estos niveles son incapaces de superar un bache emocional, desangelados. Mientras el jugador sigue golpeando la pantalla táctil a modo de espectador, tratan de reponerse de las heridas y seguir adelante a base de fe. Pronto las heridas acaban cicatrizando y salen otros elementos mágicos a la escena, haciendo realidad lo que antaño pensaron imposible, reviviendo algunas imágenes o alcanzando los sueños que siempre se habían planteado. La historia de Lucy Stevens en 'Elite Beat Agents', donde pierde a su padre en un accidente y le gustaría volver a verlo en Navidad, es una brizna de frescura necesaria que rompe la monótona serie de rocambolescas circunstancias que ofrecen estos juegos, dándoles un toque de sensibilidad adicional que se agradece en contraste con la tónica imperante. En cierta forma, justifican por completo en sí toda la obra.

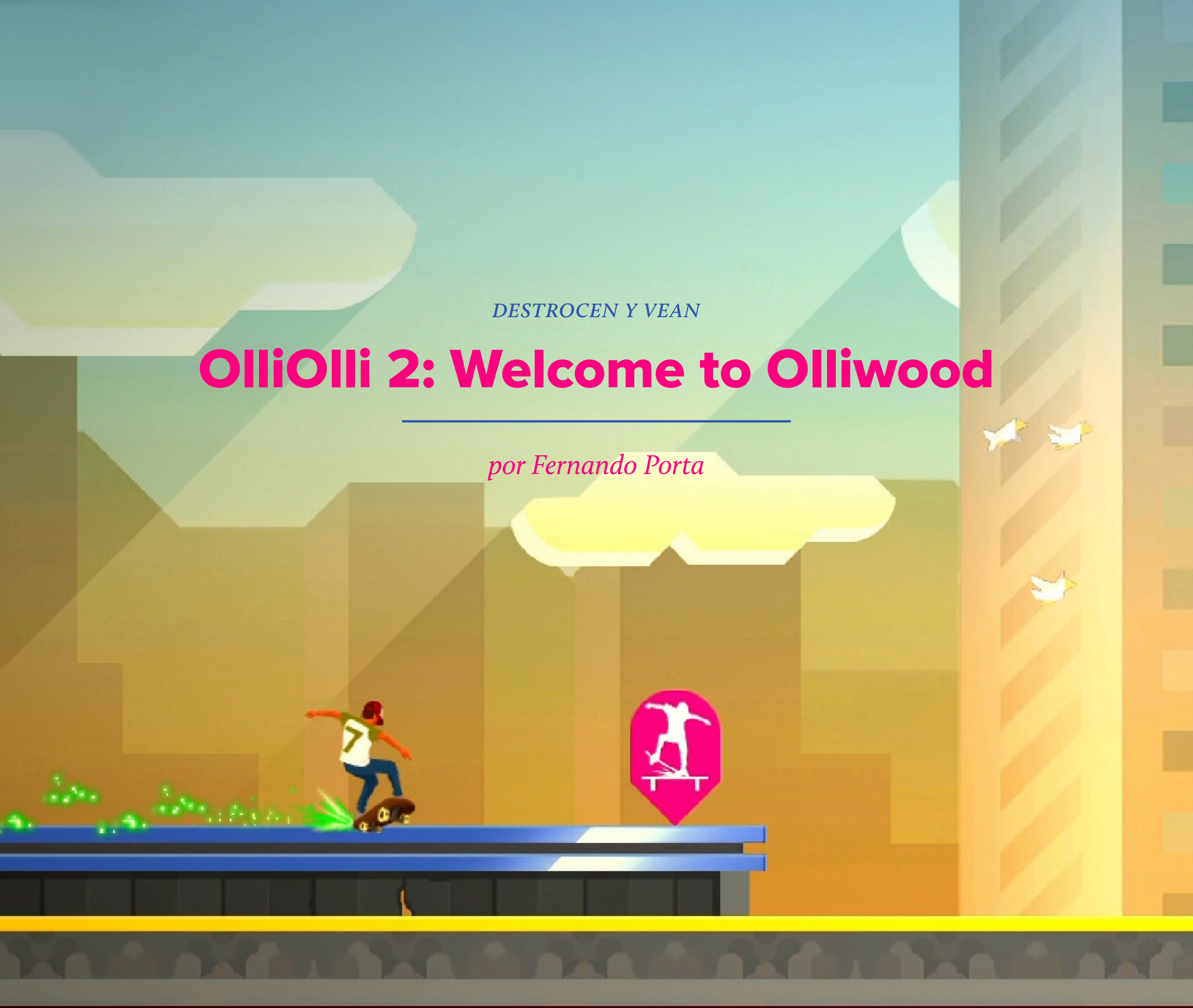
Esta misma fórmula se repite un año más adelante con la secuela de la división nipona con el sobrenombre de 'Moero Nekketsu Rhythm Damashii: Osu! Tatakae! Ouendan 2', siguiendo las mismas directrices de los anteriores títulos y añadiendo una segunda banda de animadores que rivalizará con los Ouendan, peleándose por conquistar el cariño de una misma ciudad; sin cambios en la jugabilidad. Sin embargo, la aventura portátil de Yano poco a poco comenzó a disiparse cuando iNiS recibe la llamada de Microsoft



para desarrollar el 'SingStar' de Xbox 360, de nombre 'Lips'. Si bien el éxito del karaoke interactivo se hacía entrever, lo cierto es que el título se alejaba en demasía de las propuestas del estudio hasta el momento, y los cambios que ofrecía respecto a su competidor eran más bien pequeñitos, compartiendo muchas características en modos de juego, contenido e incluso uso de los micrófonos específicos para su respectiva consola. Tantas similitudes y la posterior aparición de Kinect acabaron afectando a las ventas de la franquicia; sólo los dos primeros títulos —y fueron lanzados seis en dos años— lograron mantener la confianza de Don Mattrick en el estudio japonés, que una vez completada su tarea desapareció de la faz de la tierra. Quizá arrinconados por ser desarrolladores de Microsoft en un país donde posee una cuota de mercado menor del 1% —por no mencionar la diferente metodología de trabajo impartida—, la reputación del estudio cayó en picado. Se sabe a ciencia cierta que desde entonces han estado publicando juegos para *smartphones* en Japón a duras penas, y que Nintendo los subcontrató para ayudar en el desarrollo de 'Bayonetta 2' con Platinum Games, pero de la creatividad de Yano y su equipo no se ha vuelto a tener constancia por ningún lado. En general, la misma generación que reinventó los videojuegos como medio audiovisual ha dejado atrás los buenos tiempos, o incluso el desarrollo de más títulos. Algunos de hecho han incluso revertido a sus orígenes más bohemios en busca de la inspiración y el libertinaje, y quizá también de nuevas formas de expresarse; una sensación la cual probablemente no volvamos a experimentar en mucho tiempo.

Los 80 molaban, pero no en música

Una de las principales quejas que tuvo la serie 'Ouendan' tanto en Japón como en Occidente recae en la antigüedad de las piezas de música seleccionadas para cada juego, en cierta forma un problema histórico de siempre que ha tenido Nintendo. De hecho, para esquivar problemas con las licencias de autor, la compañía de Kyoto prefirió contratar a otros cantantes para versionar las melodías de sus juegos, lo cual sólo añadió sal a la herida de los fans; en parte comprensible, teniendo que escuchar temas como 'September' de Earth, Wind & Fire o el clásico 'ABC' de los Jackson 5 que vocalmente no se parecían en nada al original.

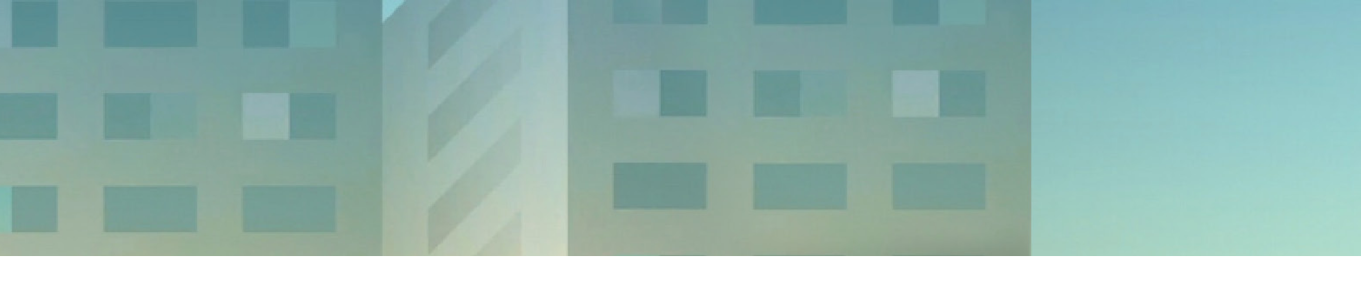


DESTROCEN Y VEAN

OlliOlli 2: Welcome to Olliwood

por Fernando Porta

Después de que ‘Tony Hawk’ desapareciera tras un armatoste de plástico y EA firmara su enésima decepción con un ‘Skate’ lleno de fallos, no había competencia ni motivación para crearla: el terreno fértil se había convertido en un erial. Era hora de dejar el género en barbecho hasta que llegaran unos británicos que sabían lo que había que hacer con un *skater* de gorra roja, camiseta verde y vaqueros azules. Llegó ‘OlliOlli’.



Mi primer contacto con 'OlliOlli' fue bastante desafortunado. Seguro que muchos de los que leéis estas líneas os habéis encontrado ante la tesitura de adquirir alguno de los incontables *bundles* que pululan por Internet; yo también era uno de esos que se encontraba en aquella encrucijada, la que separa una biblioteca de Steam realmente aprovechada de una en la que la mayoría de los juegos tiene un estupendo tiempo de utilización de cero horas.

Entre todos los títulos que se ofertaban en aquel suculento *pack* se encontraba 'OlliOlli'. La primera vez que lo vi en movimiento me dije a mí mismo: «Otro *endless runner* para móviles venido a más. Con lo que apabullaban esos entornos 3D, esa libertad, esos trucos en su época; y ahora, *pixel art* rancio, vista lateral y, para más inri, *indie*. Otro más para la burbuja independiente». Pero, como siempre, caí, no fuera a ser que las apariencias engañaran.

Cinco minutos después de haber pagado y certificar ante Gabe Newell mi síndrome de acaparador compulsivo, era hora de inaugurar un nuevo rincón de juguetes rotos así que, ni corto ni perezoso, cogí al *skater* británico. Lanzo el juego... y me recibe un infierno. Incontrolable e inmanejable, acabo desistiendo en poco rato ayudado por un teclado que nunca estuvo pensado para realizar las combinaciones de botones que te proponía 'OlliOlli', y unas mecánicas (entre ellas, la necesidad de apretar un botón cada vez que querías aterrizar en el suelo) que no me llamaron la atención. La primera impresión era la última. Olli se fue al rincón de pensar para no volver en mucho tiempo. Pero no tardaría demasiado en tomarse la revancha.

Un año después, llegaba 'OlliOlli 2'. Seguía sin convencerme pero había hecho mucho más ruido del que había producido su primera parte, ayudado por un inteligente lanzamiento gratuito para todo aquel que contara con PlayStation Plus. Si es gratis hay que probarlo, y más cuando lo de "segundas partes nunca fueron buenas" no se suele cumplir en el mundo de los videojuegos, pensé. Esta vez no podría cometer el error de no jugar con un mando en condiciones, así que era hora de destrozar las barandillas de las calles de Olliwood en PS Vita.

La verdad se me reveló en la primera fase: buena parte de mi desafortunado problema con la *opera prima* de Roll7 fue la imposibilidad de usar un *pad*, el error de no tener el suave tacto del *joystick* bajo mis dedos mientras las piruetas desfilaban por la



Devolver Digital sigue jugando sus cartas con una inteligencia que pocas veces se ha visto en el sector, amparando unos desarrollos que siempre empiezan sin hacer mucho ruido, pero que acaban armando un barullo considerable. Vlambeer ha sido una de las compañías que han sucumbido a su hechizo con el magnífico 'Luftrausers', pero también desarrolladoras como Dennaton Games ('Hotline Miami') o Croteam ('The Talos Principle', 'Serious Sam').



pantalla. Ahora, con una consola portátil entre las manos, 'OlliOlli 2' se desvelaba como una delicia arcade, buscando consumir todo el (escaso) tiempo disponible frente a la caja tonta.

Bajo su apariencia de diversión pasajera, 'OlliOlli 2' sorprende. El sistema de juego es farragoso al principio, ayudado por las decisiones de prescindir de un botón de salto al uso, sustituyéndolo por el movimiento del *stick* hacia cualquier dirección, y la mencionada necesidad de tener que presionar el botón X en el momento justo para realizar un aterrizaje perfecto. La primera imposición se revela posteriormente como el paso más lógico hacia un esquema de control cómodo para el usuario, incapaz de pulsar más botones sin horribles contorsiones de la mano. La segunda es cuestión de ritmo, de hacer que el jugador no pare de estar pendiente, durante el minuto y medio que dura cada fase, de cualquier acción que lleve a cabo, dominando tierra, cielo y barandilla.

Estos tres elementos son los que conforman el núcleo jugable de 'OlliOlli 2'. A partir de ahí es el propio jugador el que debe empezar a rascar una superficie llena de *reverts*, giros de 360º y *grind switchs*, y Roll7 lo sabe. La baza con la que juega es la experimentación que queramos llevar a cabo nosotros mismos, y los británicos no se olvidan de que es muy importante darnos recursos suficientes para que no nos veamos desbordados. Para ello está la Trucopedia, nuestro compañero de cama en 'OlliOlli 2'.

Enciclopedia del saber y pilar básico de la experiencia de juego, la Trucopedia encierra la clave para conseguir completar los desafiantes retos que guarda cada escenario en sus entrañas. Nos permite desentrañar el nombre de tal o cual truco junto con la pulsación y movimiento del *joystick* que debemos realizar. Media luna hacia la derecha. Gatillo más giro entero. Botones que debemos pulsar en el pequeño intervalo de tiempo en el que vencemos a la gravedad y nos elevamos sobre el suelo antes de volver a asumir que no somos un pájaro y sí un amasijo de píxeles. El espectáculo no se acaba con las piruetas en el aire, sino que también tendremos que mantener el combo, elevarlo a categorías de tres dígitos gracias a las combinaciones que nos son brevemente mostradas en el tutorial y puestas en práctica poco después hasta que las dominemos.

Pero cuidado: 'OlliOlli 2' no se vende como un juego difícil, pero lo es. Y mucho. Cada uno de los niveles no suele durar demasiado si vamos de principio a fin de una sola vez, pero esta posibilidad es una quimera: completar el escenario a la primera es una proeza sólo al alcance de unos pocos elegidos con el don de la improvisación, o alguien que ya le haya echado sus buenas horas a la primera entrega. Repetir es rutina, más aún si vamos a por los retos que se nos presentan, desafíos que invitan a la progresión en la habilidad del jugador, des-



cubriendo que hay vida más allá del aterrizaje perfecto y el combo x10. Sin ello, 'OlliOlli 2' podría haber sido un juguete roto, pero el flujo continuo de obstáculos se encarga de que no sea así. A ello también ayuda la posibilidad de desbloquear los niveles "pro", diferentes tanto en la disposición de los elementos como en la fijación de objetivos, enriqueciendo aún más el baile de cabriolas y piruetas con el *skate* a cuestas.

Aun con todo ello, la propuesta se podría definir como forzada a la hora de mostrarla en un papel. ¿Cómo traer toda la complejidad, el asombro provocado por el mero hecho de poder controlar con tanta firmeza un elemento externo al cuerpo humano como es la tabla de *skate*? La respuesta fácil es en 3D. El mérito real de Roll7 es haber conseguido traspasar ese *sense of wonder* a un medio con mucho menos presupuesto pero con la misma capacidad para hipnotizarnos. Las animaciones se producen ininterrumpidamente con una fluidez pasmosa, respondiendo perfectamente a nuestras pulsaciones (salvo ciertos casos puntuales con las barandillas). La música se camufla, asienta su ritmo dentro de nosotros para que traspasemos la barrera entre la adicción y el trance gracias a una selección plagada de sintetizadores y graves poderosos que consiguen el efecto deseado.

Luces, cámara y... ¡Mierda! ¡Un skater en medio de la escena!

'OlliOlli 2' es una droga. Roll7 ha sabido encontrar la composición adecuada para engancharnos, sumergirnos en una coreografía que pide lo mejor de nosotros mismos. Ya estamos cansados de almas silenciosas y sangre derramada. ¡*Grindead* por la barandilla e impulsaos hacia el cielo! ¡Alabado sea el Sol!

RÓMPANME EL RITMO

Dynamite Headdy

por Alejandro Patiño



Recuerdo un tiempo en que los juegos de plataformas se comían el sector. Época de ocho y dieciséis bits, la fórmula Mario y todos sus sucedáneos dominan con mano de hierro un mercado ávido de consumo voraz y diversión directa. Los catálogos se llenan de títulos imaginativos y tremendamente adictivos, pero —inevitablemente— pronto llega el reciclaje y la desidia. Los desarrolladores vislumbran en el género las bonanzas del mínimo esfuerzo, la parca inversión y el éxito moderado, dando a luz a una caterva de juegos donde movernos de izquierda a derecha salvando obstáculos y aterrizando sobre las cabezas de nuestros maltrechos opositores es ley de vida.

Sin embargo, no sería justo recordar esos años del género en base a esta ralea de títulos mediocres y exigüas ambiciones. Hablamos de una de las épocas donde también hubo grandísimos juegos de plataformas. Y siempre he pensado que todos aquellos que fueron grandes, lo fueron porque buscaron siempre diferenciarse. Uno de estos grandísimos títulos —probablemente uno de los mayores— fue 'Dynamite Headdy'. El título de la sagrada Treasure es uno de esos juegos que nos entran por los ojos, ya desde el principio. Con una estética colorista y desenfadada, pone en pantalla un mundo tan original como caótico, tan bohemio como absurdo; pero donde de verdad

se diferencia de los demás es en su maestría manejando el ritmo del juego, sencillamente porque lo rompe allá donde quiere hasta dar la impresión de que carece de él.

Transgresor hasta la médula, 'Dynamite Headdy' no sigue el mismo patrón que todas aquellas interpretaciones del género de las que hablamos. Ni de las buenas, ni de las malas. Se trata de un título que no apuesta por un personaje con una serie de habilidades que el diseño de niveles nos obligará a aprender. Tampoco nos sorprenderá con la adquisición de una habilidad nueva pasado el ecuador de su desarrollo, revolucionando así la jugabilidad. Ni siquiera nos enfrentará a una curva de dificultad progresiva y cabrona. 'Dynamite Headdy' quiere la atención del jugador. La reclama con todas sus fuerzas. Hasta la loca cabeza de Headdy parece indicárnoslo con su nervioso bamboleo, y Treasure sabe que la mejor manera de ganarse la atención del jugador —porque en un género como éste, en una época como aquélla, era necesario ganársela a fondo— es sorprendiéndole en cada momento. 'Dynamite Headdy' quiere que te agarres al mando muy fuerte y que no te atrevas a soltarlo en ningún momento, por temor a que alguna disparatada situación ponga a nuestra querida marioneta en apuros.

Empezamos 'Dynamite Headdy' con una loca carrera y una lucha contra un jefe, al tiempo que debemos salvar al resto de marionetas que huyen despavoridas del malvado robot que las está raptando. Se trata de un mero tutorial en el que —entre carteles de "Headdy the Superstar" y "Good job, Treasure"— aprendemos que nuestro títere es capaz de lanzar su disparatada cabeza en las ocho direcciones que permite la añeja cruceta de Mega Drive. Tras tan disparatado aprendizaje, el malvado gato Trouble Bruin, celoso rival del exitoso Headdy, hará lo posible por pararnos los pies en un enfrentamiento con bolas de energía incluidas. ¿En serio? ¡Que esto pare de una vez! Dicho y hecho. El segundo nivel es una oda a la parsimonia. Aunque es cierto que tendremos algunos retos opcionales que nos aportarán algo de pimienta, el desarrollo del nivel es pausado y tranquilo, y nos servirá para terminar de hacernos con los controles y las mecáni... ehm, no. No tardaremos en

'DYNAMITE HEADDY' QUIERE LA ATENCIÓN DEL JUGADOR Y LA RECLAMA CON TODAS SUS FUERZAS

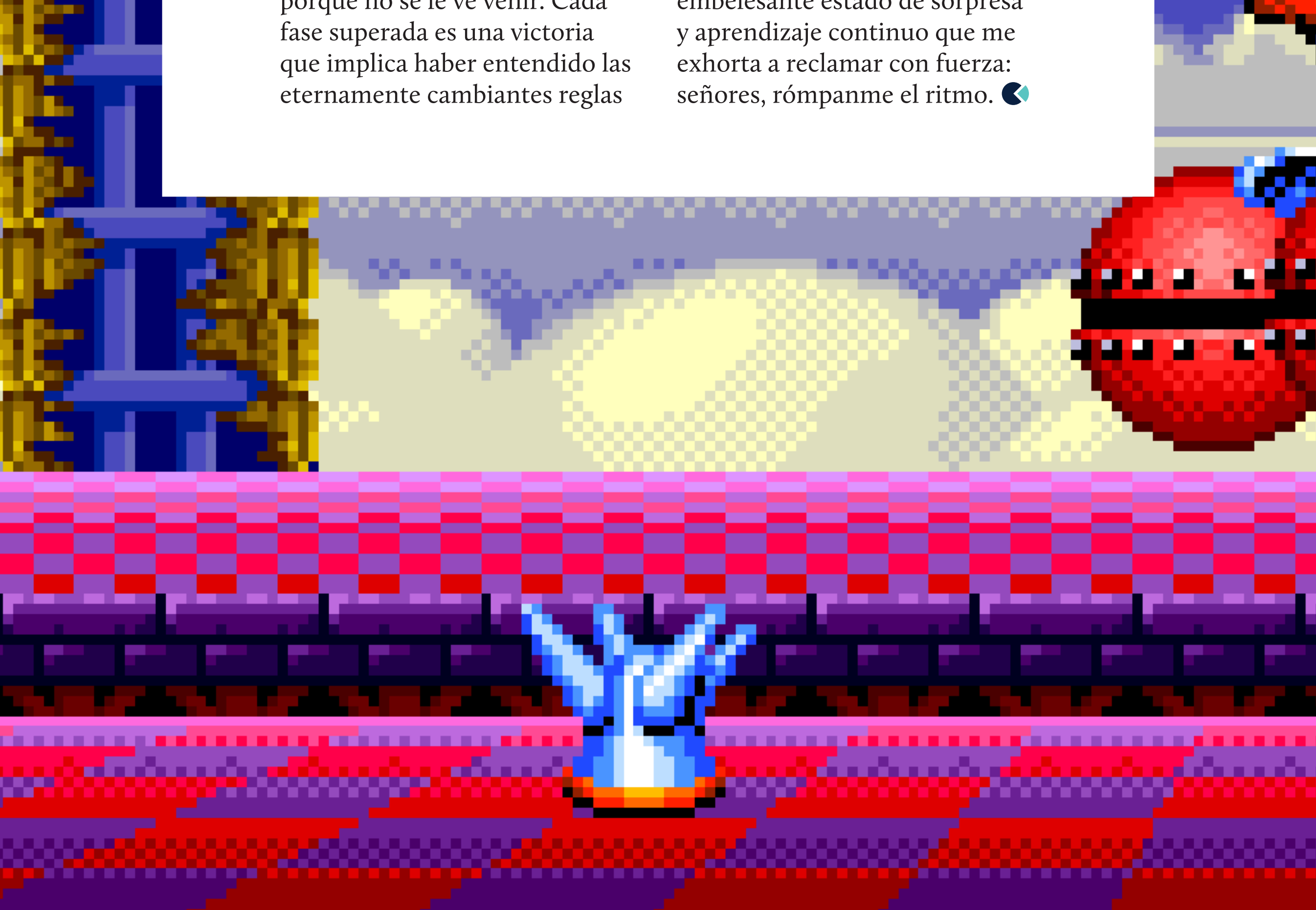
descubrir que en cada fase hay por lo menos un par de locuras que rompen el ritmo habitual, si es que hay algo habitual en el título. Dar vueltas de campana apresado por una cola mecánica que surge de una cabeza de gato, aguantar en equilibrio mientras el escenario entero se vuelca hacia el jugador —en un falso efecto tridimensional

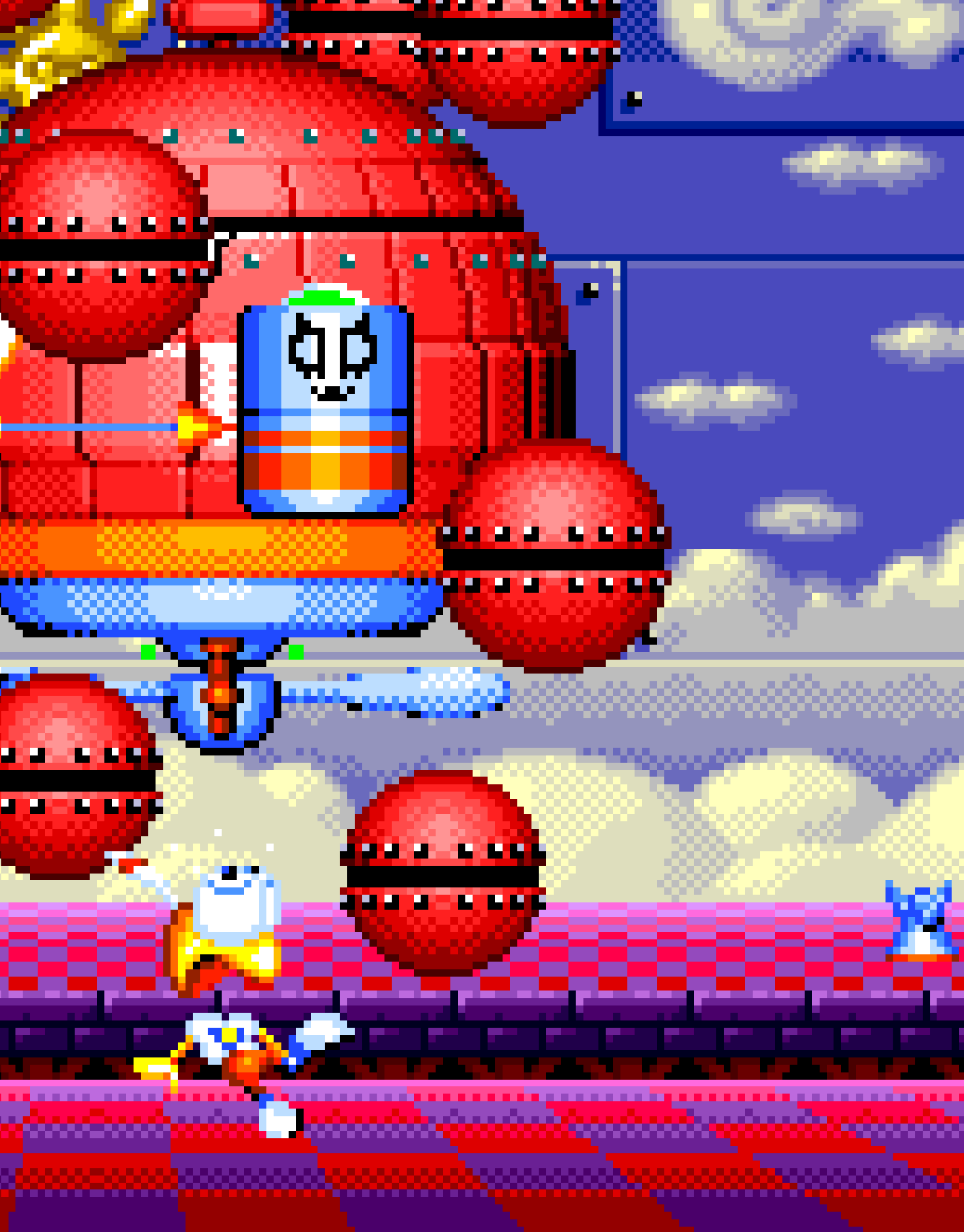
Dos simpáticas caras de la misma vieja moneda

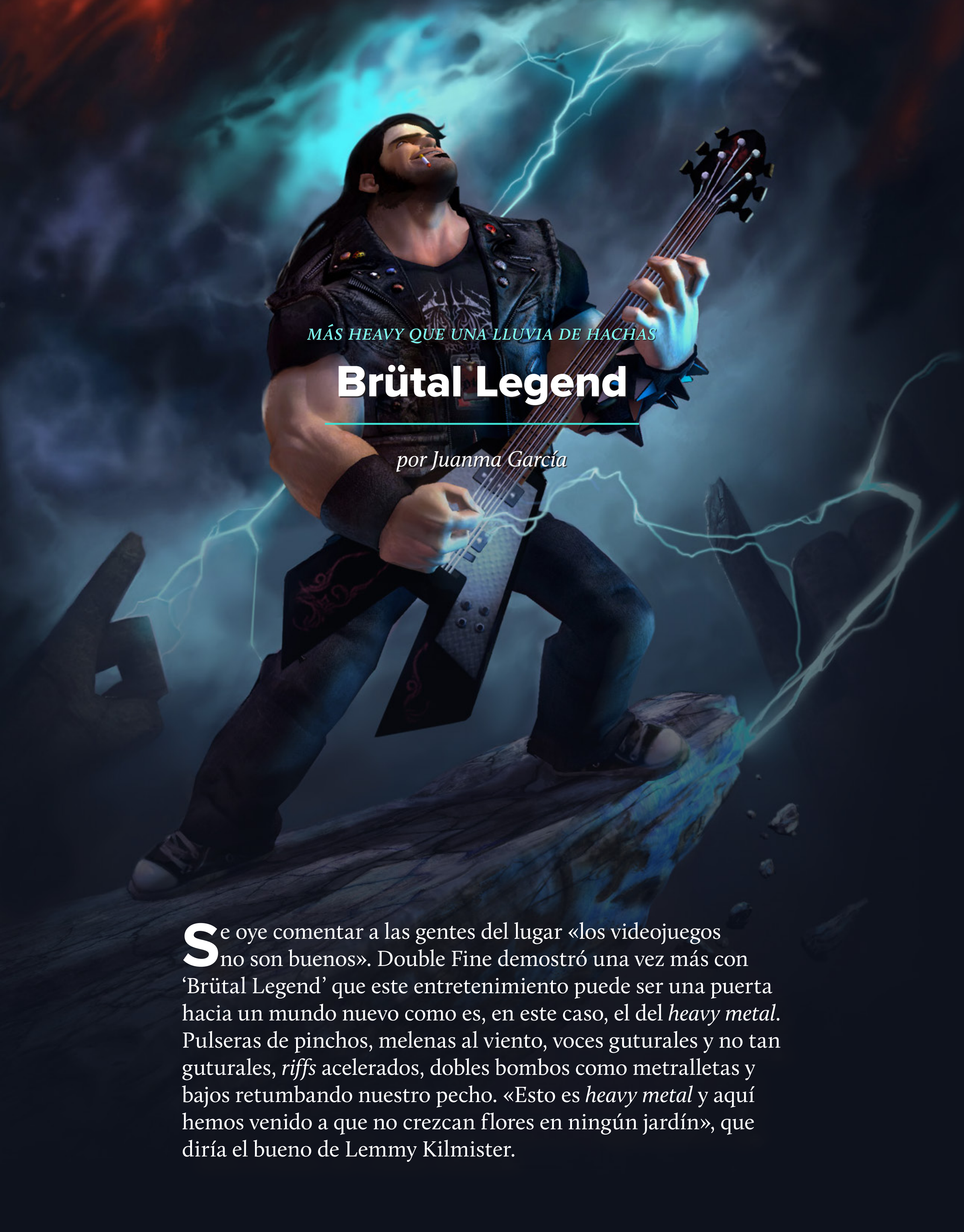
Era 1994 cuando Rayman —esa pseudomascota de Ubisoft diseñada por Michael Ancel— llegaba a Atari Jaguar y no fuimos pocos a los que aquella ausencia de extremidades nos sonaba de algo. Protagonizando un juego de plataformas 2D pausado y exigente, acabaría saltando en tres dimensiones, pero no fue hasta mucho más tarde cuando su reinicio le hiciera alcanzar la brillantez. 'Rayman Origins' y 'Rayman Legends' beben muchísimo de los pilares fundamentales de 'Dynamite Headdy', en el colorido de su mundo, el tono desenfadado y la simpleza jugable pero, sobre todo, en su perenne intención de sorprender a cada paso. Su inmediatez, su tolerante —pero adictivo— nivel de exigencia y su alocado frenetismo a veces contenido nos invitan a pensar en 'Rayman Origins' como en un sentido homenaje a la joya de Treasure. Son dos caras de la misma moneda.

encomiable—, abrirse paso a cabezazos entre pesados engranajes metálicos, enfrentarse a una fase entera como si se tratara de un juego de navecitas o simplemente jugar a invertir el escenario a nuestra conveniencia. 'Dynamite Headdy', sencillamente, no tiene ritmo y es por ello que el jugador lo disfruta con una eterna sonrisa dibujada en su iluminado rostro.

Dicen que jugar es descubrir y no me cabe la menor duda de que dicha afirmación es una de las mayores verdades que uno se pueda tirar a la cara, como también estoy convencido de que la razón de que 'Dynamite Headdy' sea un título tan especial es porque no se le ve venir. Cada fase superada es una victoria que implica haber entendido las eternamente cambiantes reglas y haberse sabido adaptar a ellas. Es la raíz misma del propio concepto de juego, sobresaltándonos a cada momento y manteniendo fresca una propuesta que sólo así logra destacar entre todos aquellos títulos de exigencia ascendente y *final boss* predecible. De la misma manera, también descubrir es jugar y es por ello que 'Dynamite Headdy' es un juego tan divertido; porque nunca sabemos qué pasará tras derrotar a ese imaginativo jefe o llegar al final de tan disparatado escenario. Seguimos jugando para descubrirlo, porque este título no va sólo de habilidad y reflejos, sino que mantiene al jugador en un embelesante estado de sorpresa y aprendizaje continuo que me exhorta a reclamar con fuerza: señores, rómpanme el ritmo.







MÁS HEAVY QUE UNA LLUVIA DE HACHAS

Brütal Legend

por Juanma García

Se oye comentar a las gentes del lugar «los videojuegos no son buenos». Double Fine demostró una vez más con 'Brütal Legend' que este entretenimiento puede ser una puerta hacia un mundo nuevo como es, en este caso, el del *heavy metal*. Pulseras de pinchos, melenas al viento, voces guturales y no tan guturales, *riffs* acelerados, dobles bombos como metralletas y bajos retumbando nuestro pecho. «Esto es *heavy metal* y aquí hemos venido a que no crezcan flores en ningún jardín», que diría el bueno de Lemmy Kilmister.

¡Ah, la adolescencia!, ese momento de la vida en que empiezas a descubrir tus primeros gustos musicales y más que probablemente los que te acompañarán toda la vida. De mis primeras compras basadas en el mundo del *heavy* tuvo la culpa el 'The Number of the Beast' de Iron Maiden: unas camisetas de Judas Priest, Pantera y Black Sabbath, y por supuesto, las pulseras de pinchos. De esa época quedan escamas: concretamente, una de esas camisetas que todavía me sigue flipando como aquel día, y es que mis Pantera son mucho Pantera. Pero de igual manera, el *heavy metal* me sigue acompañando allá donde el viento me lleve, cual herida marcada de por vida.

En 2009, y con Tim Schafer a la cabeza, la compañía americana Double Fine irrumpió en el escenario del E3 y lo dejó claro: «aquí hemos venido a hacer *heavy metal*». Con una propuesta innovadora y recuperando la locura impuesta por 'Psychonauts', se habían dispuesto a hacer original el elemento de la música *metal* como eje del videojuego. En 'Brütal Legend' empezamos siendo un vulgar *pipa* y al poco rato nos encontramos dando guitarrazos a nuestros enemigos como si fuéramos el mismísimo Paul Simonon en la portada del 'London Calling', rompiendo nuestra compañera de melodías con furia y resignación al ritmo de las más brutales voces de gente de la talla de Halford, King Diamond o el mítico Ozzy Osbourne. La propuesta estaba sobre la mesa y la gente supo digerirla correctamente sin llegar al extremo de ser su "comida favorita", conociendo por el camino melodías que cualquiera diría que le podrían gustar, y poniendo banda sonora a otros con una música que les ha acompañado toda la vida; para colmo, hay que recordar la brutalidad con la que irrumpe en el escenario esta banda americana llamada 'Brütal Legend'.

Con la relación entre grupo y videojuego me refiero a la capacidad de *frontman* que tiene un personaje como Eddie Riggs ejerciendo poses, bromeando con sus chistes y ofreciendo una actuación memorable, con Jack Black sublime en la interpretación del personaje. Añadido al *frontman* que es el propio Riggs, tenemos una batería metafórica que toma el papel de la jugabilidad, y vuelve frenéticos los momentos del juego donde alza la sensación de velocidad en nuestro carruaje y que, por supuesto, suena constantemente con su doble pedal reventando el suelo de aquel lugar donde se esté tocando, haciendo feliz a Kilmister y confirmando el anterior mensaje dado en la entradilla de este artículo. Los *riffs* de las guitarras convergen en la lucha —incluídas luchas masivas— donde nos enfrentaremos contra aquél que amenaza destruir el mundo del *heavy metal*, los cueros tachonados, el olor a gasolina de nuestra motocicleta y los cuernos alzándose para saludar a los compañeros





que han venido a ofrecernos un concierto memorable: y sí, también al bajista que siempre es el gran olvidado. Todo esto se torna posible en un entorno que nos hace vivir distintos géneros del *metal* con tan sólo observar su postura: oscura (*black metal*), fantástica (*power metal*), sumida en el caos (*death metal*) o directamente en parajes desérticos lentos y eternos más dignos del *progressive*. Pero claro, aunque 'Brütal Legend' ofrezca grandes cosas en su espectáculo lleno de *mosh pits*, *walls of death* y sinónimos relacionados, también ofrece cambios que se deberían tener en cuenta para una posible secuela del título.

Bien es cierto que aunque la brutalidad, velocidad y guiños al mundo del *heavy metal* son deliciosos y tomados con gusto, 'Brütal Legend' peca de caer en la repetición de misiones muy parecidas entre sí, y dicho fallo resta carisma a una historia que, aunque no es ni mucho menos un engendro del mal, tampoco llega a fantasear con ser un dios de la guitarra eléctrica. El ritmo es vital en un juego que mezcla los *sandbox* con una aventura, y por desgracia las constantes "ve a punto A, mata a este bicho y vuelve al punto B" hacen que el sopor nos invada en muchas ocasiones por el simple hecho de tener que recorrer un mapa que, por cierto, podría estar mejor dotado en cuanto a enemigos se refiere. Así como también podría haberse pulido la capacidad estratégica para gobernar a nuestros acólitos *metalheads* en campo de batalla, lo cual hubiera sido un punto tremendo si hubiese adoptado una posición más al estilo de títulos como 'Overlord'.

'Brütal Legend' es honradez y homenaje al mundo del *heavy metal*, ni más ni menos. Es un título que si bien cumple en el entretenimiento, no encontrarás en él un abanico de posibilidades por culpa de las misiones que caen en la monotonía. Los gráficos —los cuales realmente me dan igual— no terminan de ser atractivos, cosa que se compensa con su grandísima banda sonora —admito que me vine arriba chillando cuando empezó a sonar 'Welcome Home' de King Diamond—, su actitud gamberra y descarada, y cómo no, un personaje de la talla de Eddie Riggs que hace llevadero todo el asunto que nos concierne. 'Brütal Legend' escribe una nueva composición en el libro de los juegos musicales, pero por desgracia falla un poco a la hora de ejecutar la canción de forma correcta y coordinada.

Aún así, yo quiero asistir a otro concierto de esta banda. Sé que pueden hacerlo correctamente, confío en ellos.



UP, DOWN, UP, DOWN, CHU, CHU, CHU!

Space Channel 5

por Alejandro Patiño

Extraños seres venidos del planeta Morodia han llegado a la Tierra con retorcidas y perversas intenciones. ¡Están obligando a la gente a bailar! Se desconocen los motivos de tan rítmico castigo, pero lo cierto es que también los Morolians desconocen que, de todos los lugares de la Tierra, han ido a elegir el menos indicado para venir a jugar a los bailecitos: La sede del 'Space Channel 5'.

'Space Channel 5' es un juego que puede presumir de muy pocas cosas frente a otros grandes títulos del género musical-rítmico. Ni fue el primero —ese honor lo ostenta 'PaRappa the Rapper'— ni el más conocido —de todas, todas 'Guitar Hero'—. Tampoco es el más original y *freak* —probablemente 'Beat the Beat: Rhythm Paradise'— y, aun con todo, estoy convencido de que se trata de uno de los videojuegos más influyentes de su género. Para empezar, porque juega una baza importantísima como nadie: el enorme carisma. El mundo de 'Space Channel 5' es un mundo en el que los viajes espaciales están a la orden del día. Sus excéntricos pobladores van de compras o hacen turismo en estaciones espaciales mientras suenan híbridos ritmos surgidos de épocas mejores. La estética más bohemia y chillona de los 70 se combina aquí con el minimalismo de lo futurista noventero, aderezado todo con una música a medio camino entre la psicodelia más pura y el *dance* mejor insinuado, con

étnicas —y evidentes— influencias del *funk* más festivo y el *jazz* más oportuno. Todos ellos ingredientes que forman una hilarante y atractiva amalgama de influencias y estilos, destilando un carácter muy marcado, sugerente y sensual, que te atrapa desde el primer paso que da Ulala apoyando su plataformaza en la pista.

Pero aún podemos llegar más lejos si a este babel de moda y tendencia añadimos a la entrañable Ulala. Vamos a decirlo sin rodeos: es la última gran diva de los videojuegos. Lo mejor de Ulala no es que sea la reportera más dicharachera de un canal en horas bajas; tampoco que sea valiente y profesional; ni siquiera que baile como las diosas, con un estilo increíble. Lo mejor de Ulala es ese algo que hace que nos la creamos. Es un personaje absolutamente fantasioso, pero tiene un fondo verdaderamente humano. Tal vez sea su manera de moverse, quizá sus comentarios y la manera en que empatiza tanto con los personajes secundarios como con lo que sucede en pantalla, pero está claro que Ulala no es una simple marioneta que baila al ritmo de nuestros imperativos comandos: llámenme loco, pero parece estar viva.

La aventura musical de Ulala no inventa absolutamente nada; más bien le da una vuelta de tuerca a casi todo. Sigue tratándose de la vieja mecánica del mítico juego de mesa 'Simon', en el que se nos daba un secuencia sonora acompañada de un refuerzo cromático-luminiscente, y había que repetirla pulsando las teclas en el orden exacto. Sin embargo, hasta la fecha, el género musical-rítmico había funcionado siempre con una barra de tiempo sobre la que ir pulsando los comandos indicados en el momento preciso.

Como si hubiera estado inmerso en la tan actual frenética moda de liberar la pantalla de todo tipo de indicadores, 'Space Channel 5' opta por reducir las mecánicas a su mínima expresión. Todo lo que necesitamos es sentir de verdad el ritmo, acompañarlo y no dejar que nunca se nos escape para lograr que nuestros rechonchos pulgares se conviertan en el esbelto cuerpo de la delicada Ulala. Eso es lo verdaderamente divertido del género, por lo que tan sólo seis son los comandos que podemos introducir en las coreografías de nuestra reportera favorita: las cuatro direcciones de la cruceta digital y los botones A y B. Además, para dejar aún más protagonismo a todo el apartado visual —y a las coreografías y la música—, ni siquiera se nos mostrará la secuencia a repetir en pantalla antes de nuestro turno para ejecutarla. Dicha secuencia forma parte de la música, y son los propios Morolians quienes nos la indican con sus hipnóticos bailes y repipis vocecitas.

El ritmo es siempre adecuado, porque se estructura en mini-encuentros en los que varios Morolians tratarán de demostrar que bailan mejor que nosotros. Nuestra bella Ulala tendrá tantas oportunidades como corazones



¿CHU CHU CHU?

Los Morolians tienen la sana costumbre de indicar con su vocecita el paso que ejecutan en ese momento, por lo que las secuencias a introducir incluyen las direcciones (en inglés), y la orden CHU (*shoot*) para disparar. Es curioso que, cuando la pronuncian los Morolians, parezca que digan más bien CHI. Ulala utiliza esta orden para disparar su CHU-gun, tanto contra los Morolians como a los humanos, en cuyo caso les salva en lugar de vencerles.

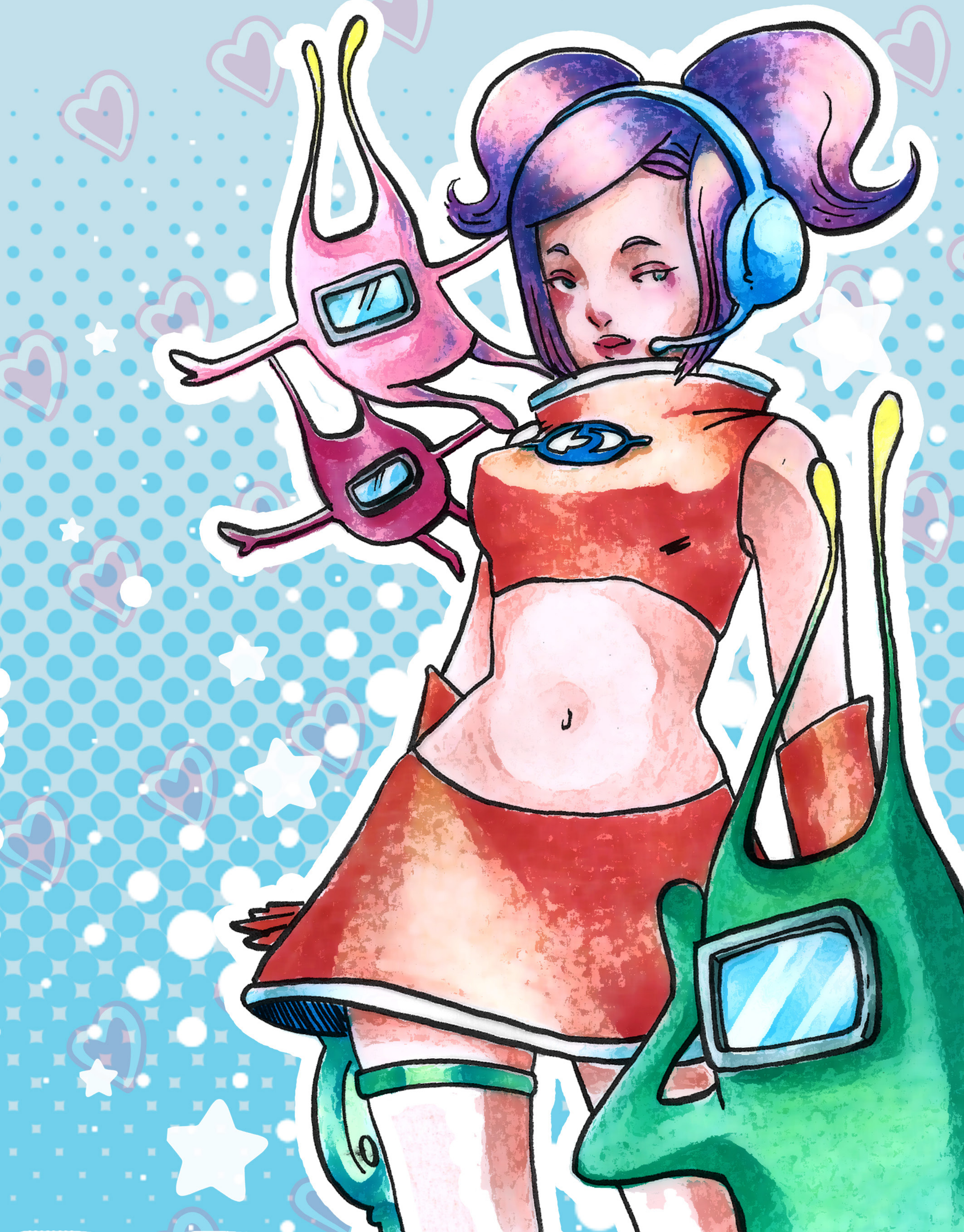




ILUSTRACIÓN: MIR SANTOS

disponga, y tras acabar la contienda, partirá decidida hacia la siguiente, acompañada de todos aquellos humanos a los que haya podido salvar. En su camino, Ulala no deja de bailar, pero lejos de convertir el baile en una superficial pose, hace suyo cada paso; podemos verla pasarlo bien y pasarlo mal, transmitiendo esos estados de ánimo a las coreografías más inauditas. Además, hay algunos personajes secretos a los que podemos salvar, que cuentan con su propio movimiento especial, amenizando los paseos entre contiendas con sus pasos únicos y logrando que todo el séquito de Ulala les imite. El final de cada uno de los cuatro niveles está regentado por un malvado y estrambótico jefe, pero aunque le venzamos, sólo podremos prosperar si el índice de audiencia del 'Space Channel 5', una tasa cuyo mínimo se indica al principio del nivel y que se incrementa o reduce según lo bien que lo hagamos, es suficiente para el director del canal.

'Space Channel 5' tiene un poder ilimitado para lograr que te pases toda la sesión de juego con un ritmo metido en tu cabeza y diciendo en voz alta: UP, DOWN, UP, DOWN, CHU, CHU, CHU, el pie derecho palmeando nerviosamente el suelo al ritmo de la música y asintiendo acompasadamente con la cabeza, la mirada perdida en una pantalla que refleja un mundo setentero mágico y lleno de vida, donde el buen rollo se dispara al ver a la legión de *groupies* rescatadas siguiendo a Ulala, que se regodea con estilo en primera fila al ritmo de la excelente música. Es una de las mejores sensaciones que la vieja Dreamcast fue capaz de dejarnos.

Space Michael

Algunos de los humanos que Ulala puede rescatar de las hordas morolianas son tipos bastante peculiares. Desde japoneses embutidos en trajes de buzo, disparando fotos a diestro y siniestro, hasta el capitán de una nave o un rockero demasiado hortera hasta para la media del juego. Incluso Michael Jackson prestó su imagen y su voz al juego, pudiendo rescatar al mítico Space Michael en el último nivel.

SAGA RHYTHM PARADISE

LA FRUTA PROHIBIDA DEL ÁRBOL DEL RITMO

---

por Pedro J. Martínez



Hay algo maravillosamente simple en los videojuegos. Algo que alude a nuestros sentidos de forma primitiva, adictiva, silvestre. Algo que trasciende las figuras de emisor, receptor y medio, que las une en comunión, despojándolas de sus formas carnal y digital y convirtiéndolas en un solo ser, abstracto, invisible. Los escritos eran ciertos, tras esta vida nos espera una mejor. Bienvenidos al paraíso del ritmo. Hosanna en el cielo.



SIN RITMO NO HAY PARAÍSO

Olvidémonos de desmanes, de sesudas estructuras narrativas y de complejos esquemas de juego. Jugar es, en definitiva, algo mucho más sencillo, más relacionado con eso que llamamos "casual": estímulos que nos llevan a una satisfacción inmediata, sin impurezas. Por eso, 'Rhythm Paradise' escapa de cualquier tipo de etiqueta peyorativa, aunque no de género. La serie musical de Nintendo es rítmica por excelencia y por vocación, y su nacimiento no puede deberse a una causa más honesta e ingenua: a Tsunku, productor musical, gurú de los negocios e ideólogo por antonomasia de la franquicia, se le ocurrió que sería buena idea hacer algo para mejorar el sentido del ritmo de los japoneses. A partir de ahí, el trabajo minucioso y perfeccionista de Kazuyoshi Osawa y su equipo —sospechosos habituales de la serie 'WarioWare'— resultó en un rosario de minijuegos rítmicos perfectamente calibrados, desde la composición musical al último píxel colorista.

Considerando sus ambiciones iniciales —ni tan bajas como para considerarse un proyecto marginal, ni tan altas como para perder el contacto con la realidad del nicho—, los resultados que fueron obteniendo en cuanto a crítica y ventas superaron las mejores expectativas. Claro, que también ayuda a mantener la frescura el cuidado con el que Nintendo ha ido moviendo la serie de una plataforma a otra, de portátil a sobremesa, del control por botones al táctil (y vuelta a empezar), con entregas distanciadas tres años entre sí y un público fiel que encuentra entre su inalterable estructura la reconciliación con la diversión más infantil y saludable.

El desarrollo de cada uno de los títulos ha ido inexorablemente ligado a una muy particular conceptualización del videojuego: el ritmo se erige por encima de cualquier otro aspecto, ya sea capital o accesorio. Una visión minimalista que se transmite desde su misma estructura, una sucesión de minijuegos que han de ser superados de uno en uno, hasta el control, simplificando los *inputs* al máximo. De esta manera, la inmersión se produce por pura jugabilidad, entendida ésta de una forma tan clásica que haría



こ3つ!
あなた

Lo que diga Tsunku va a misa

Si alguien pensó que una superestrella como Tsunku (en Japón ser productor de *idols* es estar sólo un escalón por debajo de la divinidad) venía simplemente a poner el nombre y donar un par de temas, no pudo estar más errado. Mitsuo Terada —nombre no artístico del artista— puso el germen de la franquicia y supervisó cada proyecto, y su compromiso difícilmente podría ser más profundo. En un momento determinado, Tsunku convenció al equipo de desarrollo de que la mejor forma de comprender el ritmo era aprender a bailar, y se los llevó a Tokio a dar clases de baile como parte de su entrenamiento como creadores de videojuegos. Las instrucciones de Tsunku se tomaron tan en serio que el mismísimo Osawa, cabeza visible del equipo de desarrollo y no precisamente famoso por su buena forma física, acabó atiborrado de bebidas energéticas con tal de lograr los objetivos. La palabra de Tsunku es dogma de fe.

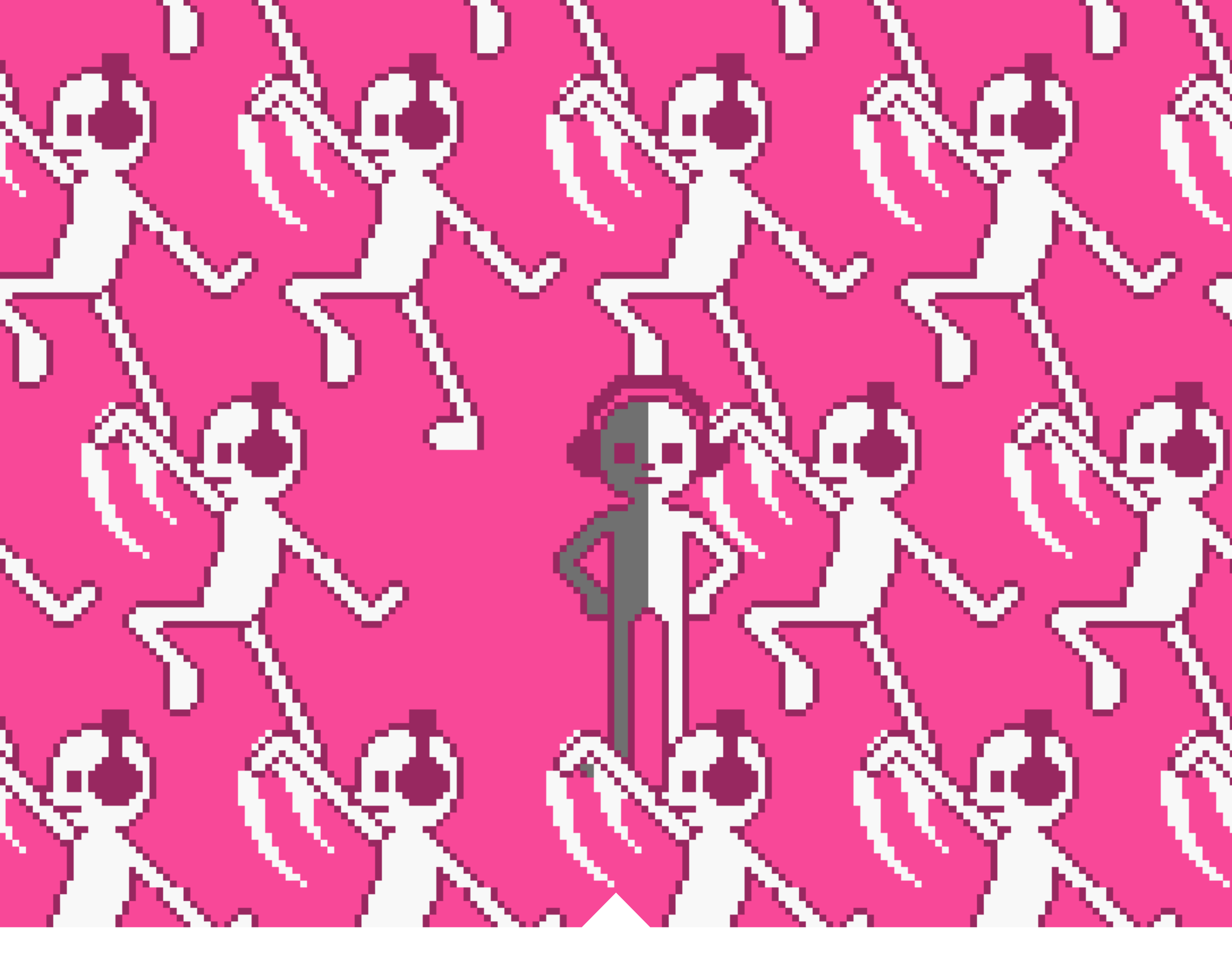
enrojecer al mismísimo 'Space Invaders'. La serie 'Rhythm Paradise' nunca nos va a exigir una análisis especial porque sus reglas son las más sencillas posibles, recordándonos constantemente que el único secreto está en dejarse llevar y disfrutar. Y vaya si cumple lo que promete.

Manteniendo esa premisa como mandamiento divino, de forma orgánica la serie ha ido incorporando personajes y situaciones reconocibles que, de forma espontánea, logran construir en nuestra mente un multiverso preciosista y carente de toda lógica. Cada minijuego persigue volarnos la cabeza a base de caramelos para los ojos y mucho *bounce*, y su confección nos deja la lección de que la intención se impone a la producción técnica, eliminando cualquier cosa que no cumpla una función específica. Un vistazo es más que suficiente para observar cómo todos los personajes marcan el ritmo con la pierna, invitándonos a hacer lo mismo, e incluso a ponernos de pie. A los 'Rhythm Paradise', como bien decía Tsunku, no se juega con las manos: se juega con la cadera, las rodillas, los pies,... ¡hasta con el pecho! El ritmo nos rodea aunque no le prestemos atención: los parpadeos, los pasos al caminar, la respiración o los latidos del corazón marcan el compás de la vida, y cada pulsación o cada golpe de *stylus* en pantalla táctil nace en el talón y muere en la punta de los dedos.

MARCANDO EL COMPÁS DE LA FELICIDAD

Que nadie se lleve a engaño: detrás de la sencillez que destilan las imágenes se esconde el trabajo de años de descartar conceptos y buscar la fórmula ganadora. El equipo se mantiene prácticamente invariable entrega tras entrega, con roles muy definidos pero permitiendo que cualquiera pueda aportar o pulir ideas, porque hasta el último miembro sabe de qué va la cosa. Dice mucho que un líder taciturno y parco en palabras como Osawa confesara que recibía fotos de gatitos por correo electrónico de su director de sonido cuando éste le veía abatido. Bobadas que hacen la vida, que forman una familia; demostrando que, en ocasiones, los mejores trabajos vienen de los entornos más distendidos, no de las jerarquías más rígidas.

Lo que llega al jugador está perfectamente pulido y testeado, y se nota desde cada pantalla de presentación, con sus marchas pegadizas y sus sencillas animaciones siguiendo religiosamente el compás de la percusión. Una vez se accede al primer minijuego, los títulos de la serie 'Rhythm Paradise' escalonan la dificultad en tres grandes objetivos. El más básico consiste simplemente en progre-



sar, superar el mínimo exigible en cada reto para desbloquear el siguiente; sin interfaz ni puntuación numérica, se debe atender a las animaciones en pantalla para ver si se está haciendo bien, mal o regular, y aguardar el veredicto final. Cuando lo hacemos notablemente bien, además de progresar lograremos una medalla, el segundo gran objetivo; las medallas desbloquean el contenido extra —en general, juguetes rítmicos virtuales y minijuegos sin fin cuyo objetivo es lograr la mayor puntuación posible— y, además, aumentan las probabilidades de optar a un "Perfecto"; y aquí, queridos amigos, es donde está la madre del cordero.

Lograr un "Perfecto" implica realizar un ejercicio a la perfección, del minijuego que el juego quiera en el momento que el juego quiera, con tres oportunidades. El tercer y último gran objetivo es el que diferencia al pelotón de los torpes de aquéllos que han aprendido algo durante el camino; y no, llenar de "Perfectos" un 'Rhythm Paradise' no es una mera trivialidad. Sin embargo, algo nos empuja a ir a por ellos y no cejar por mucho que cada fallo resquebraje nuestra autoestima. Los tres objetivos están tan bien integrados y de forma tan natural que permiten la entrada de cualquier tipo de jugador al tiempo que nos espolean a buscar nuestros límites y superarlos, a jugar cada vez mejor. Ése es sin duda el gran acierto de su estructura, y por eso los retoques son mínimos entre entregas, por no decir inexistentes: el perfecto equilibrio entre desafío y diversión.

RHYTHM TENGOKU

El paraíso del salón recreativo

Entre los muchos admiradores que suscitó la primera visita al edén del ritmo, llamó a la puerta de Nintendo el más inesperado. Sega, que no había sido inmune a los encantos celestiales de Tsunku y su pandilla, les propuso una idea loquísima: desarrollar una versión arcade de 'Rhythm Tengoku' y llevarla a los salones recreativos. El entusiasmo que mostraron desde Sega disipó de un plumazo cualquier reticencia de los creadores, que acabaron por dar luz verde al proyecto. El mueble no contaba con la clásica palanca, sino que había una gran cruceta justo a la izquierda de los dos botones principales, simulando la disposición de la Game Boy Advance, y los minijuegos sufrieron sutiles modificaciones para adaptarlos a un desafío arcade: cada error de pulsación costaba una vida, y perderlas todas suponía volver a meter una monedita por la ranura. En general, se respetó el juego original hasta la veneración, y no hubo ninguna novedad reseñable más allá de la atractiva interfaz por la que desplazarse en busca del minijuego deseado y... ¡un modo para dos jugadores simultáneos!



'Rhythm Tengoku' entró en nuestro mundo como entran las *oiran* en las casas: de forma discreta, anacrónica, y en Japón. Aunque su Dual Screen ya estaba más que establecida, Nintendo pensó que trasladar el desarrollo a la nueva portátil sería demasiado costoso, así que la primera entrega de la serie salió en 2006 en una Game Boy Advance que ya languidecía ante el ensordecedor éxito de su sucesora. A pesar de la extraña decisión, lo cierto es que la repercusión del juego dentro del país del sol naciente fue bastante satisfactoria, con unas ventas esperanzadoras y, sobre todo, con un gran reconocimiento por parte de la crítica, incluso desde un buen montón de medios de fuera de Japón.

Pero se quedó allí. En Occidente se tuvo que tirar de importación, aprovechando la ausencia de un bloqueo regional cuya razón de ser en una videoconsola portátil no podría ser más absurda. En cualquier caso, en algunos minijuegos las referencias eran demasiado directas con la tradición japonesa, como la danza del *bon odori*, el *shodō* o los samuráis; pero el modo de juego era tan simple e intuitivo que disfrutar de él al máximo no suponía graves problemas para cualquiera que osara adquirirlo sin saber reconocer ni un solo carácter. Porque 'Rhythm Tengoku' no es en japonés: su lenguaje es el ritmo, y lo demuestra en cada uno de sus cuarenta y ocho minijuegos.

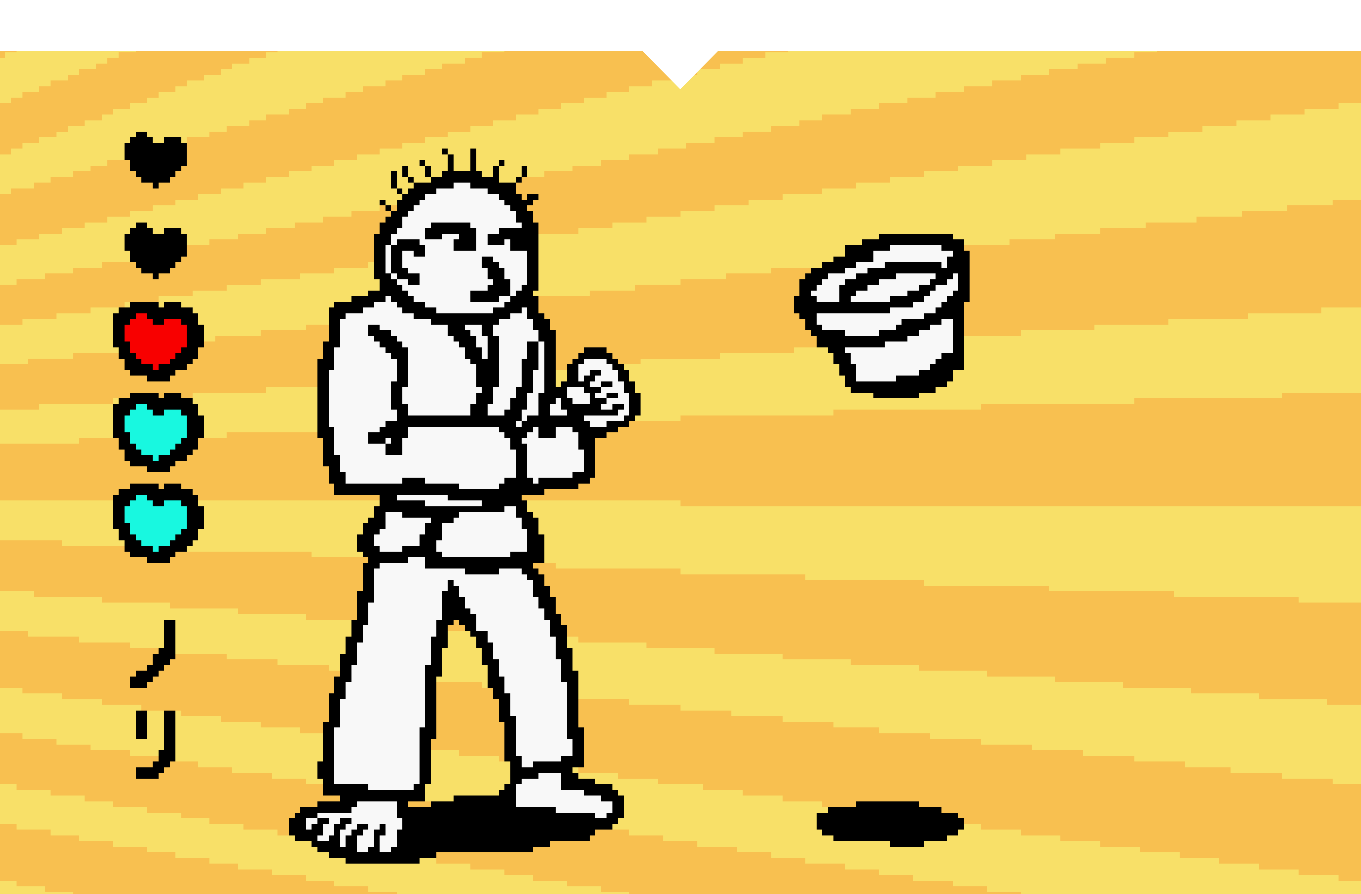
Con gráficos sencillos y colores planos, los retos se estructuran en ocho columnas de seis minijuegos, siendo el último siempre un remix en el que se funden los anteriores en un *collage* alocado, divertido y desafiante donde cualquier locura es posible. Depilar vegetales con pinzas, ensartar virus con tenedores, tocar las palmas con ¿leones payaso?,... cada minijuego es un mundo propio, con sus propias reglas rítmicas totalmente desligadas del resto. Es cierto que 'Rhythm Tengoku' jugó más de la cuenta con los cambios de velocidad, intentando asociar "más rápido" con "más difícil", pero siempre fieles a su máxima: simplicidad y desafío.

Además de los ocho remixes y las quince segundas partes (versiones más difíciles de algunos minijuegos), 'Rhythm Tengoku' introdujo otros elementos que se quedaron para siempre en la franquicia y que había que desbloquear por acumulación medallas. El primero fueron los juguetes rítmicos: accesorios o mecanismos que permitían generar ritmos básicos o juguetear con ellos sin más motivación que el propio placer de trastear con los botones. También aparecieron los juegos sin fin, minijuegos similares a los del modo principal (y, en algunos casos, versiones de los mismos) en los que sumar puntos hasta

fallar. A todos, al igual que en el grueso de la obra, se juega a base de pulsaciones de un botón o dos —en casos muy concretos se nos exige estar pendientes de más botones, pero siempre justificado—, atendiendo a la melodía de cada uno de los temas originales y a las instrucciones en pantalla.

Además de servir —obviamente— de apoyo en la jugabilidad, las breves melodías que conforman los niveles son pegadizas a rabiar, con cierto predominio del *j-pop* dentro de una variedad razonable. Las imágenes se fusionan con el sonido a través del ritmo, con una naturalidad pasmosa y un sentido del humor tan *freak* como memorable. En definitiva, 'Rhythm Tengoku' lo hizo perfecto y asentó una fórmula que apenas sufriría algunos retoques lógicos en las siguientes entregas. Quizá, aquéllos que acudieran a esta entrega de GBA tras haber completado las secuelas lo encuentren algo más sencillo, con un margen de error más permisivo, pero no es más que parte de su plan divino: los 'Rhythm Paradise' tienen muy en cuenta al jugador fiel de la serie, y con cada iteración ascienden las exigencias... pero eso ya es harina del próximo costal.

En términos globales, es fácil comprobar que 'Rhythm Tengoku' es el menos refinado pero el más arriesgado de toda la saga. Y además, lo hizo todo tan bien que el equipo de desarrollo quedó aterrado ante la idea de introducir cambios significativos en las secuelas. El miedo a tocar lo que ha funcionado con precisión de relojero: habían hecho lo más difícil, lo próximo era construir sobre estas bases un legado que respaldara cada entrega; lo que consiguieron a continuación, precisamente.



RHYTHM PARADISE



El efecto Beyoncé

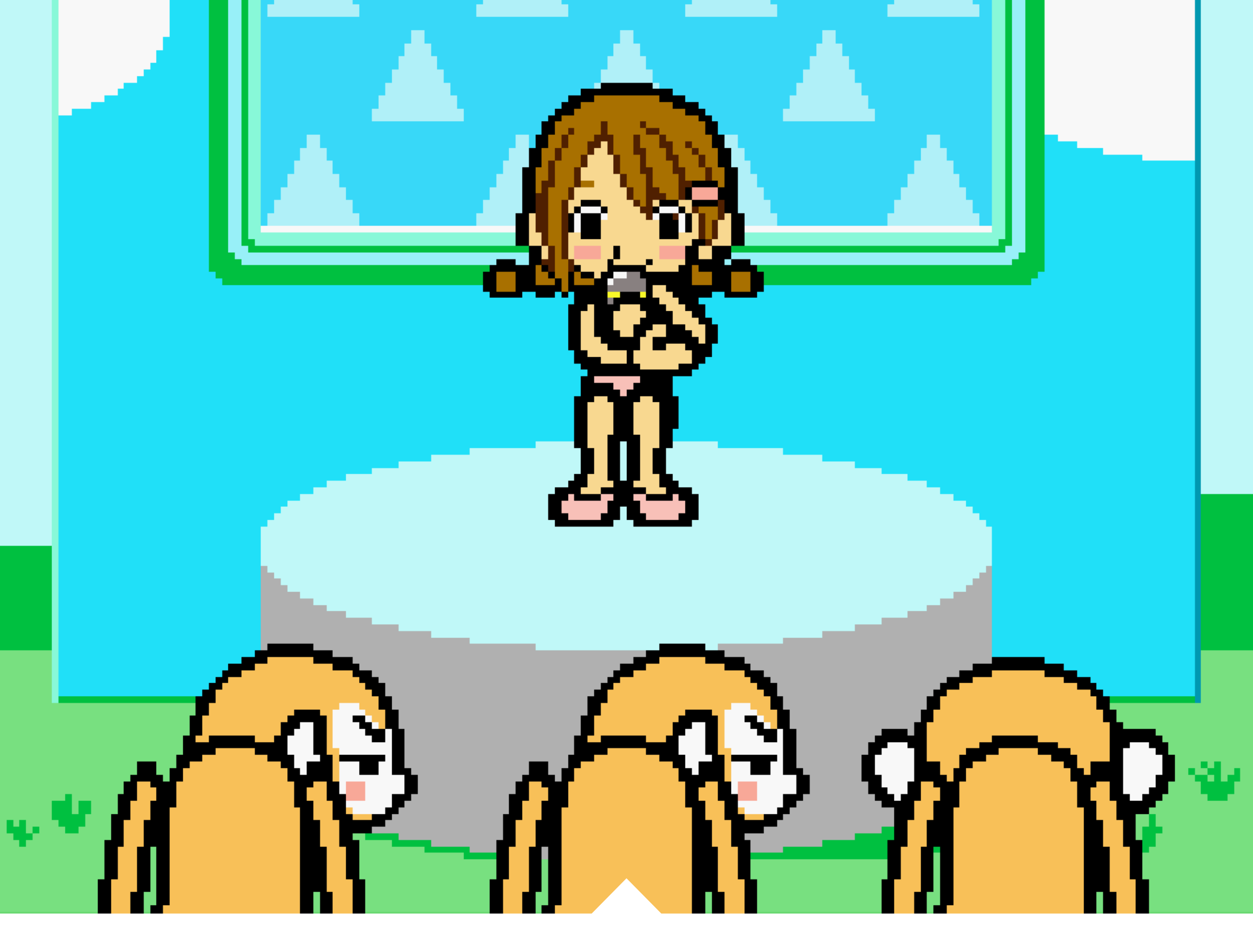
En 2009, Nintendo DS se encontraba ampliando su parque mundial hasta niveles absolutamente impensables, disparándose en ventas hasta alcanzar la mareante cifra de cien millones de unidades despachadas en todo el mundo. Buena parte de la campaña de mercadotecnia para introducir el producto en España pasó por la asociación simbiótica de la marca japonesa con Estopa. Haciendo memoria, uno recuerda aquellos cutrísimos anuncios de 'Nintendogs' o 'Mario Kart DS' con un «¡a tocar!» final a dúo de los hermanos Muñoz; sin embargo, fue el *spot* de Beyoncé apuñalando con el *stylus* la pantalla de la Nintendo DS mientras hacía que jugaba a 'Rhythm Paradise' el que acabó por volarme la cabeza. Vistos los resultados, es probable que la imagen de la vocalista estadounidense contribuyera a subir las ventas del videojuego rítmico en Occidente, ya que Nintendo siguió tirando de *celebs* como Robin Williams o Penélope Cruz para sus anuncios televisivos en los años siguientes.

Que el primer paso sea acertado siempre es conveniente, pero cuando se ha acaparado la atención del mundillo los focos apuntan para ver dónde se pone el siguiente, y no existe margen de error. Tres años después de 'Rhythm Tengoku', el equipo de desarrollo sabía que tocaba dar el salto a Nintendo DS y que, por lo tanto, la opción del control táctil debía ser estudiada y, en la medida de lo posible, aplicada. Osawa pasó meses con el *stylus* en la mano, pensando cómo sacarle partido, cómo trasladar las sensaciones logradas mediante algo tan asimilado por los jugadores como las pulsaciones de botones al mero zarandeo de un pequeño palo de plástico. La primera batalla ya estaba perdida de antemano: el control táctil incluía un elemento intermedio entre los dedos y el *input*, lo que conllevaba una sensible pérdida de precisión que tendría que ser corregida paramétricamente, llevando a sudar la gota gorda a Takafumi Masaoka y sus compañeros de programación, acompañados de una legión de *testers* probando nuevas formas de usar la pantalla táctil que resultasen efectivas e intuitivas.

No hubo una idea feliz que les guiara a la solución ideal: fueron meses de trabajo hasta entender que desplazar el lápiz con un gesto seco de muñeca era tan comunicativo como satisfactorio de ejecutar. 'Rhythm Paradise', por lo tanto, se olvida completamente de los botones, proponiendo únicamente dos tipos de movimiento: golpecito y sacudida con giro de muñeca. ¿Alguna vez han encendido una cerilla? Pues ya saben jugar a 'Rhythm Paradise'. Ya había nueva fórmula, sólo quedaba llenarla de contenido.

Al estar dirigida a un público más global, la segunda entrega de la serie marcó ciertas distancias con la temática japonesa, aunque manteniendo un punto de apoyo en sus orígenes y tradición, principal fuente de inspiración de la franquicia. Algunos personajes, como el bautizado en España como Kárate Killo en un *alarde* de ingenio, regresaban del anterior título con la intención de hacerse recurrentes, de penetrar en la corriente cultural del medio como algo reconocible y propio de una franquicia que, al fin y al cabo, "sólo" se compone de minijuegos independientes. Así pues, 'Rhythm Paradise' consiguió encajar con el original de GBA como un puzle de dos piezas sin pérdida posible, guiñando el ojo al fiel seguidor y tendiendo puentes al neófito.

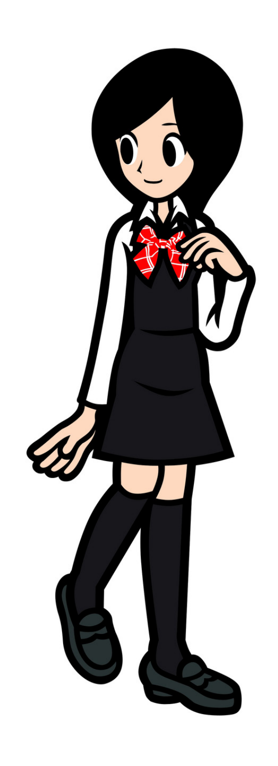
La locura *freak* y absurda que desprendían muchos de los minijuegos de 'Rhythm Tengoku' se mantiene en todo su esplendor, permitiéndonos jugar un partido de ping-pong en el espacio, recoger nabos enormes a pisotones o entonar una



inolvidable canción pop ante una legión de fervientes simios admiradores. Todo desprende amor y cursilería indisimulada, y da igual que seamos un gigantesco moái, un lagarto-maraca o una científica *gafotas*: conquistar a nuestra media naranja a base de meneos y canturreos más sencillos que el mecanismo de un chupete será tan recurrente como enchufar la portátil a la mínima ocasión para insistir una vez más con ese "Perfecto" que se nos atraganta. Todo es más variado, más difícil, más trabajado, *más perfecto* que en el juego anterior: se juega con el ritmo de formas increíbles sin que el jugador se percate ni tenga que tener la más mínima noción de solfeo. Los cincuenta minijuegos (diez de ellos remixes y dieciséis segundas versiones) desprenden su propia magia, desde la sintonía más *awesome* a la animación más adorable.

'Rhythm Paradise' no sólo salvó con nota el cambio de plataforma y control, sino que logró mejorar cada aspecto, puliendo y sacando brillo a la idea original, refinándola hasta obtener un producto top. La segunda entrega de la serie puso en el mapa a la franquicia rítmica de Nintendo y se erigió por encima de cualquier competencia. Los jugadores, tradicionales o casuales por igual, se vieron cerrando los ojos para no distraer al oído, taquicárdicos cuando se sentían a punto de alcanzar un "Perfecto" en su último intento, repasando mentalmente los minijuegos y melodías más elaborados, imposibles de borrar de la memoria. 'Rhythm Paradise' alcanzó el clímax de los juegos rítmicos, pero ahora... ¿cómo se supera algo así?

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE



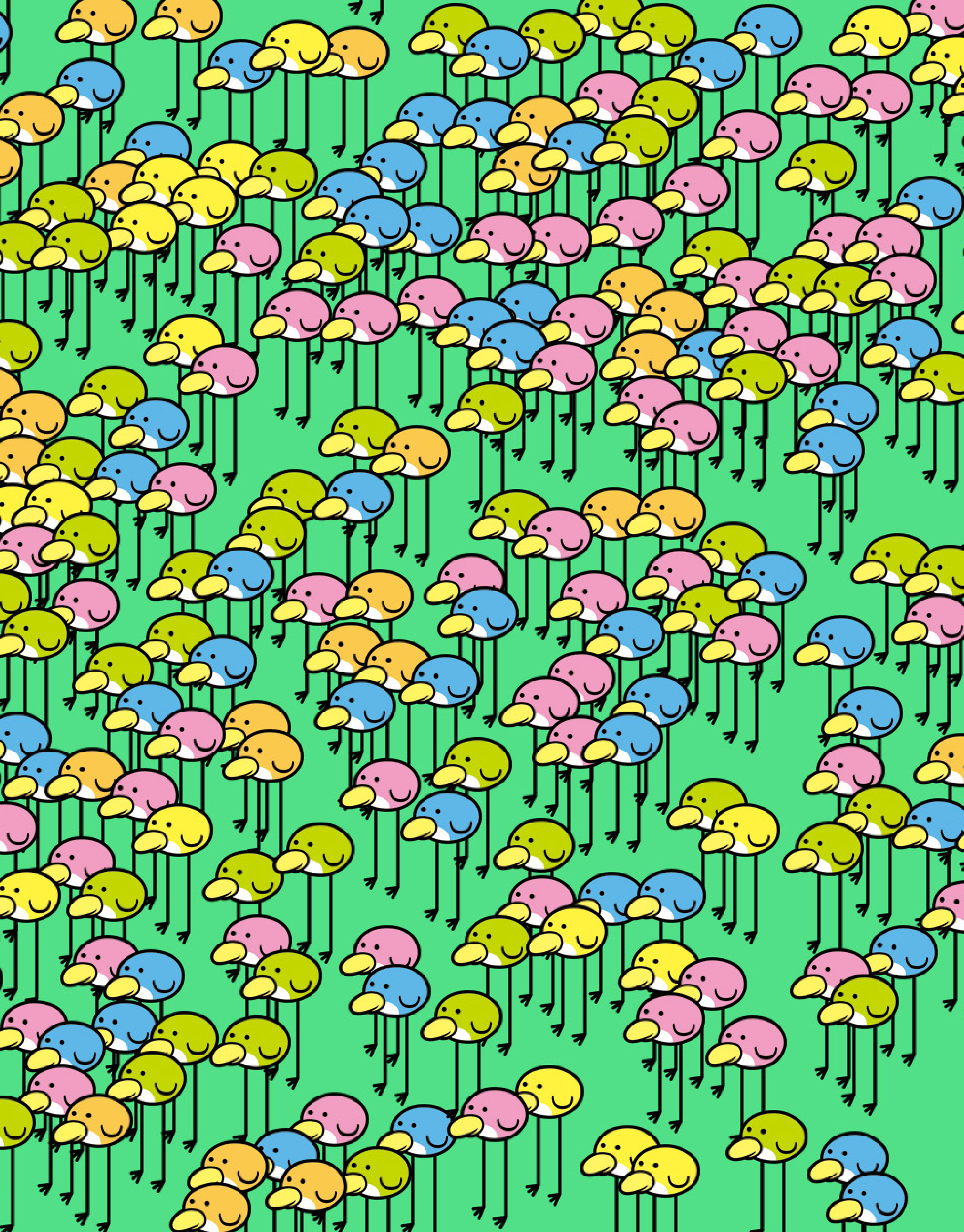
Posiblemente, el último peldaño de la serie hasta el momento fue el más cómodo de escalar. A Tsunku, Osawa y compañía el éxito les sentó de maravilla; les sirvió para hacerse fuertes en sus ideales, para seguir su senda pisando aún con más fuerza, convencidos de haber acertado. Cuando Satoru Iwata les propuso desarrollar una edición para Wii, como es natural, comenzaron las exploraciones en torno a las posibilidades de agitar el Wiimote, a marcar el ritmo usando todos los músculos del brazo a la vez; pero resultaba agotador y, como demostró 'Wii Music', terriblemente impreciso. En esta ocasión, Takafumi Masaoka no consiguió hacer su magia y, entre titubeos, el equipo de desarrollo le comentó al presidente de Nintendo que

'BEAT THE BEAT' ES EL ESTADO DE MADURACIÓN PERFECTO DE UNA IDEA QUE CONSIGUE ENCANDILAR SIN TRAMPA NI CARTÓN

la mejor opción era volver a los orígenes, a lo que Iwata respondió de la forma más natural del mundo: «¿y qué tiene de malo usar sólo botones?».

Y sólo dos: A, y en ocasiones A+B (usando los dedos pulgar e índice, similar al gesto de dar un pellizco). 'Beat the Beat' no solamente simplifica el control con respecto a 'Rhythm Tengoku', sino que además le da un sentido, una metáfora: el gesto A+B en muchas ocasiones se identifica con "agarrar", "aumentar potencia" o simplemente un movimiento más complejo del avatar. Los nuevos cincuenta minijuegos (diez remixes, doce segundas versiones) intentan desligarse de las propuestas rítmicas ya explotadas en las anteriores entregas, consiguiéndolo a grandes rasgos por medio del aumento de la dificultad, reclamando al jugador dar un pasito más en su camino hacia el paraíso rítmico. Por supuesto, 'Beat the Beat' se muestra más conservador que nunca en cuanto a la estructura de juego, con una interfaz y un contenido extra que sólo sorprende en los premios a los más habilidosos. Quizá la novedad más reseñable fue la inclusión de tres pintorescos presentadores, Cam, Marshall y Miss Ribbon, con la misión de guiar al jugador en el tutorial inicial.

Al pasar de la portátil a la sobremesa, los minijuegos ganaron en detalles para intentar despistarnos mucho más a menudo. El juego visual se volvía más evidente y atractivo para el observador —jugador o no—, y cada escenario o personaje, dentro de la sencillez marca de





... que no lo sepa la izquierda

Una pequeña —y escondida— novedad que trajo consigo ‘Beat the Beat: Rhythm Paradise’ consistía en un puñado de minijuegos versionados para jugar en pareja, cuya única variación consistía en la duplicación del avatar para que ambos jugadores participaran de forma independiente, sin poder interferir en las labores del compañero. El objetivo es sumar entre ambos el mayor número de aciertos posibles, incentivando la competitividad con un recuento que muestra cuál de los dos ha sido el menos manco. ¿Y qué ocurre si no encontramos a nadie (suficientemente hábil) para superar el desafío? No hay ningún problema: con un Wiimote en cada mano y un poco de práctica, hasta el más ermitaño de los humanos puede completar los retos; claro, que para cumplir con el *fair play*, cada mano debería mantener su propio ritmo y no apoyarse en la otra. Lo que haga tu mano derecha...

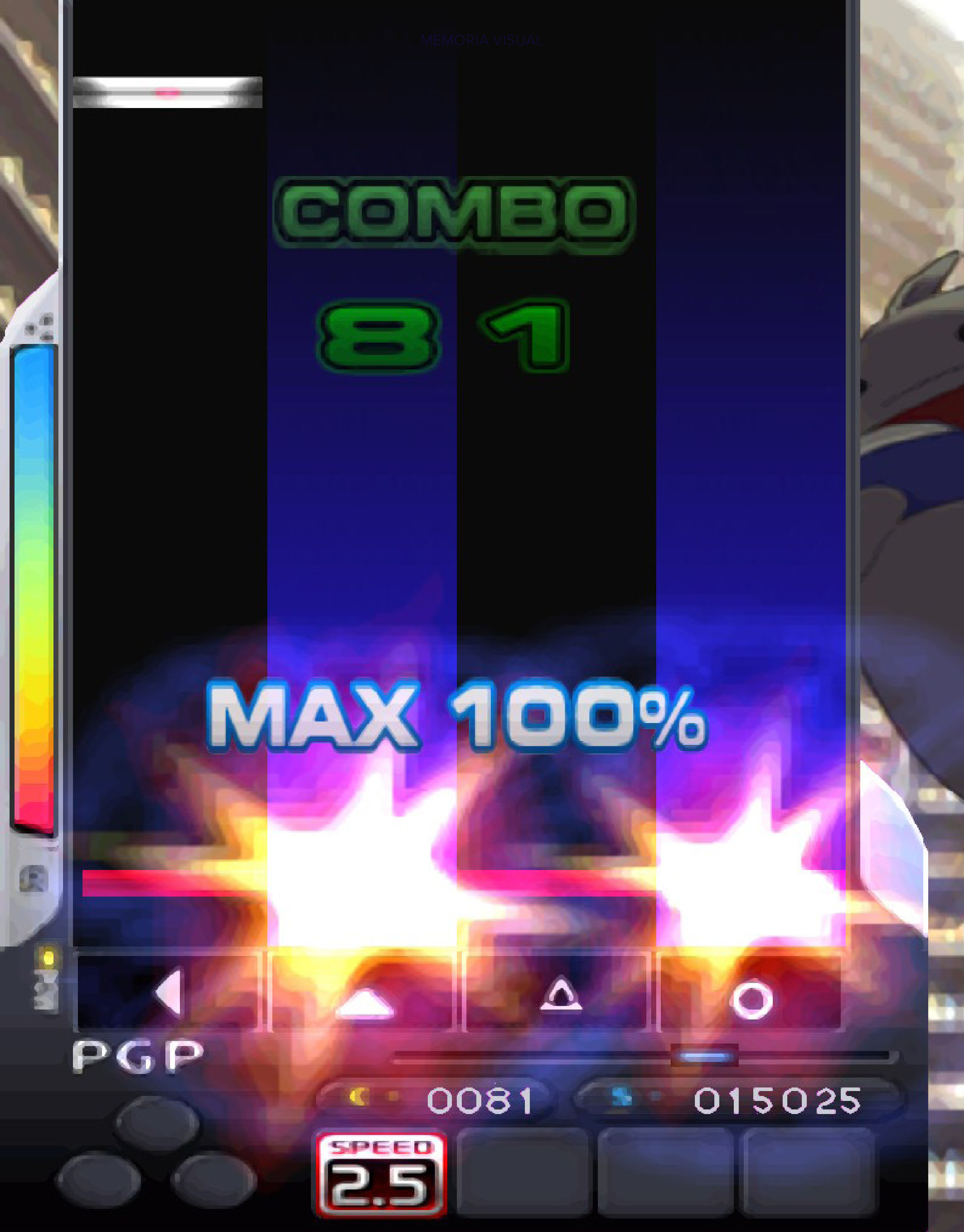
la casa, contenía más matices que nunca. Algunos incluso llegaron a hacerse virales, como el musculoso luchador enmascarado que ha de someterse a las preguntas de una joven periodista, pero todos desprenden ese sabor artesano, genial y finísimo, ese *know-how* adquirido tras más de un lustro de recorrer los caminos más inescrutables del ritmo. Representados por dos ¿castañas? saltando en un balancín, un perro y un gato jugando al bádminton en avionetas, o un reloj lleno de monos chocando las manos, cada desafío rítmico nos sumerge en nuevas experiencias, huyendo del inevitable *déjà vu* aun reconociendo la reutilización algunos esquemas rítmicos que, en un gesto (quizá) de honestidad, tampoco intentaron disimular.

‘Beat the Beat: Rhythm Paradise’, además, nos trajo al Tsunku más inspirado y marchoso. Sus temas vocales alcanzan cotas celestiales, arriesgando en el abanico de sonoridades, desde la bossa-nova a la electrónica más sintética, pasando por el rock tradicional o el rap. Todo sazonado con esa percusión tan marcada que ayuda a llevar y comprender el ritmo (o a distraernos, según las intenciones) por muy olvidadas que tengamos nuestras lecciones de flauta dulce y que, por puro encantamiento, se almacena grabada en piedra en el interior de nuestra memoria, invitándonos a volver a jugar, a buscar las canciones por YouTube y, por qué no, a invitar a cualquier conocido a ese rincón privado y especial del edén.

Por difícil que pudiera parecer, lo consiguieron: El ‘Rhythm Paradise’ de Wii es el mejor y se nota en todo: en cómo encajan los minijuegos en los remixes, en el balanceo de la dificultad, en cada animación mimada y en cada variación rítmica incorporada. ‘Beat the Beat’ es el estado de maduración perfecto de una idea que se ha respetado dogmáticamente y que consigue encandilar sin trampa ni cartón: no hace absolutamente nada que no esté en el guión esperado, y aún así se siente lozano como el vergel más ignoto. ¿Su techo? A saber dónde andará.



Fieles a su cita, a principios de 2015 pudimos observar a Iwata emulando a Kárate Killo en lo que era el primer anuncio del próximo ‘Rhythm Paradise’. Sin confirmación aún de si lo veremos volar fuera de Japón, lo que sí sabemos es que saldrá en 3DS y que contendrá más de cien minijuegos (setenta de ellos heredados de los juegos anteriores). Está por ver cómo logran conjugar las tres fórmulas jugables —botones, táctil y Wiimote— en la vigente portátil de Nintendo y qué novedades traerán los nuevos desafíos, pero lo que no mengua ni un ápice es la confianza y el respeto que se han ganado con cada entrega. ‘Rhythm Paradise’ es una saga universal por su propio lenguaje rítmico, las matemáticas de su propia naturaleza, trascendental y cotidiana. Se juega sin necesidad de ningún tipo de posicionamiento consciente: sólo fluimos como partículas subatómicas regidas por fuerzas incomprensibles, de un plano superior. Pero no os compliquéis, que todo es mucho más sencillo: abandonad toda reticencia o prejuicio, abrid el corazón, y en verdad os digo que hoy estaréis conmigo en el paraíso.


COMBO
81
MAX 100%
PGP
0081
015025
SPEED
2.5



LO QUE EL OÍDO NO ENTIENDE

El cerebro es adicto al ritmo. Lo necesita y lo ama. Hace que movamos inconscientemente nuestro cuerpo, bamboleándose mientras la gente nos mira extrañada. Por ello quizás 'DJMax' (o cualquier juego de ritmo) tiene un influjo hipnótico, aunque no entendamos nada de lo que expresan unas letras en un idioma extraño a nuestros oídos. Eso da igual: el ritmo es universal. Y a nosotros no nos queda otra que zambullirnos en esos sonidos venidos de lejanas tierras para pulsar los botones que se ciernen amenazadores sobre la parte inferior de nuestra consola. El éxito aquí no se mide: se siente mientras nosotros vibramos al son del DJ.

VOCALOID

EL PRIMER SONIDO DEL FUTURO

por Fernando Porta

El futuro es incierto, pero hagamos una porra en estas líneas. Recapitulemos: en uno tenemos humanos atiborrados de implantes dominados por megacorporaciones, un par de apocalipsis zombies, alguna guerra mundial por ahí, desiertos nucleares bajo lluvias tóxicas y mundos asolados por bestias prehistóricas. Bien, bien, todo muy esperanzador. Creo que es hora de... ¡Espera! ¿Qué dices? ¿Muñecas virtuales cantando? ¿Y no son Gorillaz ni Alvin y las Ardillas? ¡Compro!




01



Si nunca pensasteis que los muertos podían mover las caderas, la tecnología ya lo consiguió hace tiempo. Y no es que a Walt Disney le hayan descongelado ni que hayan vuelto a encontrar a Ripley. 2Pac volvió en el 2012 a la vida durante el festival de Coachella para desvanecerse a los cinco minutos en un destello de luz, no sin antes acompañar a Snoop Dogg y a Dr. Dre en sus rimas. Saliendo del terreno nigromántico, Damon Albarn, después del parón en Blur, no dudó en esconderse detrás de las caretas creadas por James Hewett junto con otros músicos para presentarse al mundo como Gorillaz, y hacernos sentir bien a través de la carcajada más desquiciada que ha pasado por nuestros oídos. 2-D y los demás componentes del grupo virtual nos miraban desde sus cuencas vacías y holográficas, desde los escenarios, como queriendo que atravesáramos sus ritmos entre el hip-hop y el rock —alejados de la inmediatez de una 'Song 2'— y que descubriéramos a los componentes que había detrás de los fantásticos dibujos de Hewett.

Gorillaz fue un proyecto interesante, pero no dejaban de ser seres humanos escondidos detrás de una grandísima estrategia de marketing como ya habían hecho Daft Punk, o David Bowie con Ziggy Stardust. ¿Cuál era el siguiente paso? Se podía prescindir de los instrumentistas para poder generar los sonidos mediante otros medios pero, ¿la voz humana? Incorruptible a pesar de los esfuerzos de Autotune desde 1998, debía ser tarde o temprano derrotada por el progreso. Y éste iba a empezar en una universidad catalana, la Pompeu i Fabra, en 1997.

¿Quién le hubiera dicho a Jordi Bonada, investigador interesado en la síntesis de voz, que su proyecto —en ese momento llamado "Elvis"— para conseguir sintetizar la voz humana llegaría hasta la categoría de ídolo de masas? Desde las fases iniciales de la propuesta, Yamaha se interesó por la labor que éste estaba llevando a cabo y puso sus medios al servicio de la investigación, incorporando a Hideki Kenmochi al proyecto tres años después de que Bonada empezara con "Elvis". Los principales obstáculos que se afrontaban al acometer un proyecto tan alienígena se podían resumir en que la voz se sintiera natural, sin ser una mera reproducción de sonidos *sueltos* y desconectados.

El reto ante el que se encontró el equipo era titánico, pero finalmente se superó. Vocaloid salía al mercado en 2004, pero con un problema de base: no había forma de venderlo. Las versiones internacionales en inglés (Lola, Leon y Miriam) se ofertaban como meros sintetizadores de voz; siendo productos que se percibían más como prototipos que como software final, el diseño de la caja que los





De cómo una canción finesa acaba siendo un éxito viral

Ahora os preguntaréis cómo se alcanzó el punto de que una canción finesa llegara a las ondas de un sintetizador de voz, ¿no? Como todo en internet, el vídeo, la canción y la posterior asociación de Hatsune Miku a una cebolleta vienen de un *meme*, creado supestamente por un *blogger* ruso a raíz de un capítulo del anime de 'Bleach' donde se podía ver a una de las protagonistas haciendo girar una cebolleta. El vasto pozo de sabiduría internauta elevó el vídeo a la categoría de *meme*, consiguiendo por el camino que los cantantes originales quedaran asombrados por su repentina popularidad.

contenía —unos labios frente a un micrófono y poco más— les terminó de condenar al ostracismo. Yamaha se la había jugado, pero también se había cubierto las espaldas: licenciar el software a terceras compañías permitió que Vocaloid llegara a Crypton Future Media, que tuvo más cabeza para venderlo en Japón. Inspirándose en las OS-tan —personificaciones de sistemas operativos y programas dibujadas por autores japoneses amateur, originadas en un foro de imágenes similar a 4chan—, Kaito y Meiko se lanzaron en las islas. Frente al fracaso internacional, el país del sol naciente adoptó a la versión femenina, Meiko, con asombrosa facilidad, mientras que Kaito fue relegado a un segundo plano.

El camino estaba claro: el público profesional no estaría dispuesto a sustituir al cantante por un sintetizador de voz, pero un *freak* sí. Aparte de cambiar la forma en la que el software iba a sintetizar la voz, basándolo en samples frente a la mera analítica de la voz humana, el éxito de Meiko auspició la creación de Hatsune Miku por parte del dibujante Kei Garō. Pero todavía no era suficiente: el control del personaje y su propiedad seguía en manos de una compañía de software que no podía generar todo el contenido que se produjo con la salida de la Versión 2 de Vocaloid. En esta tesitura, Crypton decidió hacer algo que debió de aterrorizar a empresas de medio mundo: liberó al personaje. Lo puso a disposición de cualquiera que quisiera acercarse a él —previa compra del software necesario— promoviendo la creación de una comunidad alrededor de Hatsune Miku.



Para redondear la jugada, Vocaloid V2 coincidió con el lanzamiento del YouTube japonés, Nico Nico Douga. Los japoneses eran reacios a utilizar los productos extranjeros, y este servicio les ofrecía un ecosistema enfocado a sus necesidades: pensad en un sistema de comentarios donde estos están superpuestos al vídeo (como SoundCloud), servicios de suscripción, y todo adaptado a los gustos del público nipón: éxito asegurado.

La gente empezó a subir vídeos con canciones creadas a través de Vocaloid V2, pero la adopción masiva no llegó hasta que apareció en escena Hachune Miku, una versión *chibi* y cabezona de Hatsune Miku, cantando una canción finesa tradicional, la Ievan Polkka, inspirada en la versión de un grupo finlandés llamado Loituma. Los fans de Vocaloid eran consumidores, pero se habían convertido a su vez en colaboradores de la marca, ayudados por programas *freeware* como MikuMikuDance —un software que permite animar y generar vídeos con los modelos que insertemos dentro del programa—. Ni siquiera una empresa como Apple puede soñar con la posibilidad de que el usuario genere este tipo de contenido.

La ascensión a partir de aquí es fácilmente explicable: Crypton Future Media no se iba a quedar de brazos cruzados después de descubrir a su gallina de los huevos de oro, y para ello estaban las *Character Vocal Series*. La réplica 1:1 de la voz humana perdió importancia frente a la posibilidad de ofrecer una gran variedad de bancos de voces asociados a un personaje que pudiera arrastrar a las masas. Kagamine Len, Kagamine Rin,

Nunca pierdas la capacidad para hacer el bobo

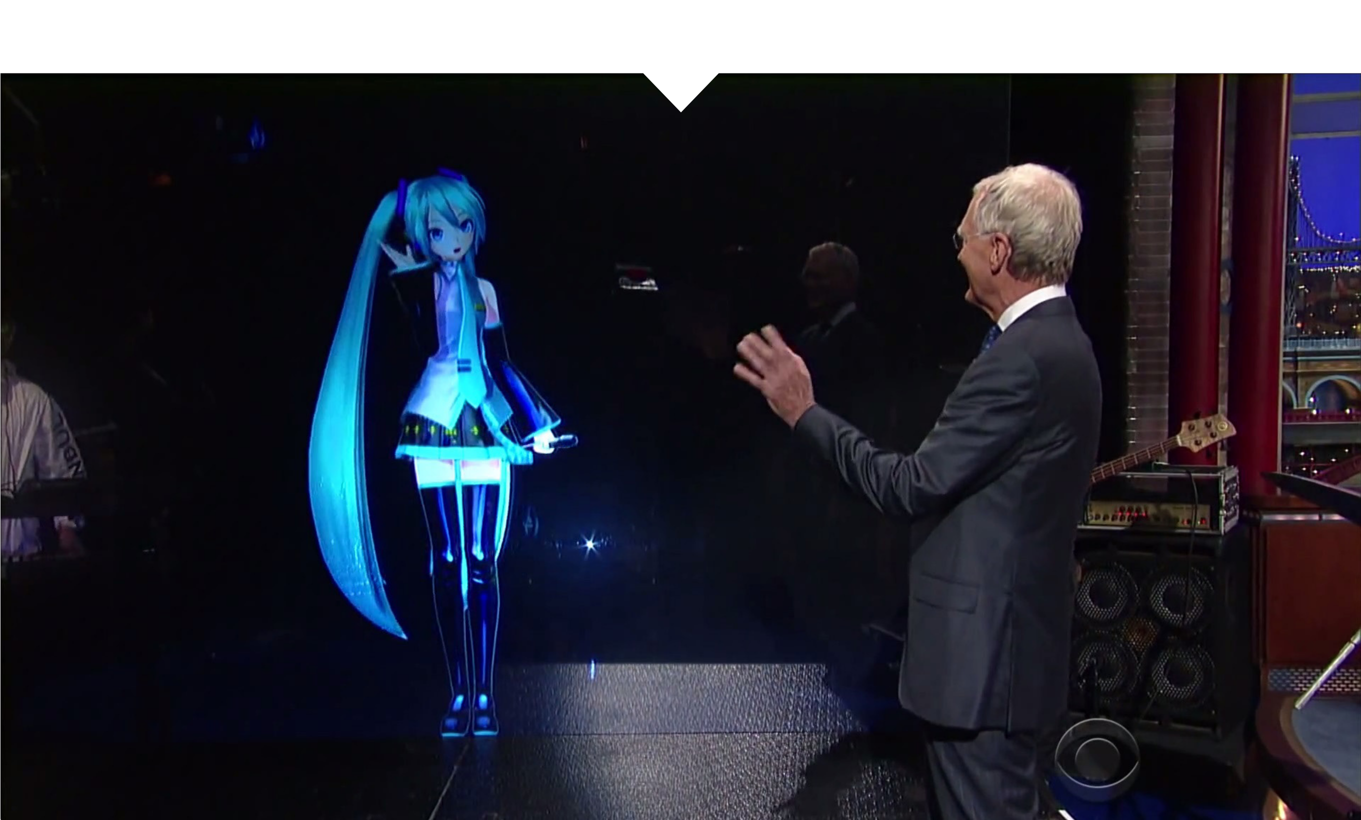
Si os creíais ajenos a las garras de Nico Nico Douga, contened la respiración. Ya sabemos que la publicidad de los japoneses es cuanto menos sorprendente y recordamos en nuestro sexto número a Segata Sanshiro, pero todavía quedan muchos más anuncios salidos de una mente enferma. Entre ellos, tenemos a Ronald McDonald, la mascota de McDonalds, contestando preguntas completamente inocuas pero que nos dejan *memes* para el recuerdo. La locura de Ronald McDonald (o Ronald McDonald Insanity) fue uno de los vídeos que se convirtieron en virales después de fusionar los anuncios originales con la BSO de 'Touhou Project', permitiendo a cualquiera que tuviera la suficiente fortaleza mental presenciar cómo el payaso bailaba desquiciado durante cinco minutos, arrojando sonidos inconexos desde su pintada boca. Toda una muestra de que no hay que tener vergüenza: el bailongo Link del comercial japonés para 'The Legend of Zelda: A Link to the Past' todavía lo atestigua.

Megurine Luka, versiones de Hatsune Miku... Todo valía para seguir creando contenido, y la viralidad del personaje sólo era consecuencia de lo atractivo que habían conseguido hacer el diseño de Vocaloid.

Vocaloid V3 permitió que más empresas entraran en el mercado. Ya no sólo nos encontrábamos con los Vocaloids creados por Crypton Future Media, sino que Yamaha empezó a dar cobijo a todas las empresas licenciatarias en su nueva y flamante Vocaloid Store, la cual se convirtió en el centro del desarrollo del software con *plugins*, *merchandising* y nuevos Vocaloids para todo los fans del software. Vocaloid V4, la versión actual, pule incluso más el producto, buscando la movilidad entre las diversas aplicaciones gracias a una versión en la nube y otra para móviles, aparte de seguir refinando la experiencia y la calidad de las composiciones.

Con el paso del tiempo, el foco se ha ido desplazando hacia otros aspectos mucho más lucrativos. Lo técnico ha dejado paso al efectismo y el personaje se ha comido a la tecnología. Las campañas de marketing relacionadas con Vocaloid ya no se centran en las características técnicas del software, sabedores de que ése ya no es el principal atractivo en un mercado plagado de empresas licenciatarias poco interesadas en adentrarse en una guerra de precios. Ahora, el dinero fluye a espuertas gracias al *merchandising* y productos derivados del fenómeno.

Nendoroids —pequeñas figuras de plástico de apariencia cabezona con partes intercambiables—, revistas oficiales dedicadas a la *scene* de Vocaloid, cómics, animes... Todo vale para atrapar al ciudadano japonés de a pie, y también al resto del mundo. Si empezaba el artículo hablando de hologramas, no era casualidad. Los conciertos, haciendo uso de esta tecnología, se han convertido en la mejor carta de presentación, llenando pabellones y estadios en Asia gracias a una realización que no palidece ante giras de artistas reconocidos mundialmente. No es raro que el resto del mundo se haya interesado por ellos, consiguiendo que Hatsune Miku apareciera en el *late show* de David Letterman ante la pasmada mirada del presentador, que Lady Gaga la tuviera como telonera en su gira



ArtRAVE: The ARTPOP Ball, o que Toyota decidiera convertirla en protagonista de la campaña publicitaria de Toyota Corolla en territorio americano.

Era inevitable que la industria de los videojuegos no se mantuviera ajena a este fenómeno. Sega no ha dudado en hacer una inversión bastante importante en Vocaloid gracias a las sagas 'Project DIVA' y 'Project Mirai' —una versión reducida de los 'Project DIVA' con personajes chibi—, las cuales han llegado (o llegarán) a Occidente, pero en tiradas bastante reducidas a pesar de los esfuerzos por llevar a buen puerto la expansión internacional del fenómeno. Para el que no haya tocado nunca uno de estos *arcades* musicales, sea por la estética anime o por el temor de no entender absolutamente nada, no os preocupéis: incluso el juego en japonés es comprensible para aquél que quiera importarlo.

A diferencia de la mayoría de títulos basados en el ritmo, donde nos encontramos una serie de notas descendiendo por una rejilla hasta llegar a una posición donde tenemos que apretar el botón adecuado, 'Project DIVA' nos presenta un sistema donde aparecen los símbolos de los botones por toda la pantalla, junto a iconos especiales como estrellas —accionados mediante la pantalla táctil en PS Vita o *joysticks* en la versión de PS3— o flechas que nos obligan a tocar la tecla adecuada a la vez que usamos la dirección correcta. De fondo, las distintas Vocaloid nos obsequian con sus diversos bailes, pudiendo elegir la apariencia que toman y los accesorios. Los verdaderos *waifu lovers* también tienen su nidito de amor en la llamada DIVA Room, donde podemos ver como el Vocaloid se afana en leer, cocinar para nosotros o pasearse por el apartamento que le hayamos creado gracias a los puntos de DIVA, mientras acepta nuestros regalos o muestras de cariño. Aunque no es un producto amable para el occidental neófito y está directamente heredado de un arcade nipón, sí que se le ve cierta intención a la hora de quedar no sólo como un mero título para el seguidor acérrimo, sino también para todo aquél que no esté familiarizado con el mundo de Vocaloid, mezclando ambas facetas sin que ninguna se resienta en exceso.

Aparte de Sega, también ha habido varias compañías interesadas en traer a la cantante virtual a los videojuegos. 'Daigasso Band Brothers P!', la continuación de 'Daigasso Band Brothers DX' para Nintendo DS, que en Europa conocimos como 'Jam with the Band' —nunca salió en EEUU—, nos permitía crear nuestro propio Vocaloid, el cual intervenía en las diferentes canciones que se nos presentaban, aunque también podíamos crear nuestras propias composiciones. Las mecánicas eran bastante sencillas, recordando en disposición a 'Donkey Konga' en su versión para Nintendo DS; no así en la de Nintendo 3DS, donde los botones eran sustituidos casi en su totalidad por la pantalla táctil, arrastrando un objeto por la parte inferior de la pantalla

Kagerou Project o la música convertida en anime

El *anime* es parte de la cultura japonesa como la tortilla de patata la española. Estas series de animación nunca han conocido fronteras a la hora de encontrar el beneplácito del público, y si no que se lo digan a 'Dragon Ball', 'Digimon' o 'Shin-chan', con sucesivas reposiciones a lo largo del tiempo en canales de medio mundo. Los Vocaloids no iban a ser ajenos a esto. Kagerou Project fue un conjunto de canciones —cantadas por la vocaloid IA principalmente— que contaban la historia de una pandilla de adolescentes que tenían poderes especiales, siendo desveladas progresivamente en Nico Nico Douga. Un relato demasiado apetecible para una serie de anime que se materializó en 'Mekaku City Days', haciendo gala de un estilo muy peculiar a la hora de contar la historia y de una factura técnica espectacular obra del estudio Shaft, los creadores de las Monogatari Series.





para que "recogiera" las notas que caían desde arriba.

Los proyectos derivados también han dado sus frutos. 'Black Rock Shooter', todo un universo proveniente de una ilustración de Ryohei Huke (aka huke) que acabó inspirando una canción de Supercell, un grupo musical bastante famoso en Japón que ha puesto música a animes como 'Guilty Crown', 'Psycho Pass' o 'Bakemonogatari', acabó teniendo su propio videojuego para PSP así como una OVA y una serie de anime. En 'Black Rock Shooter: The Game' debíamos liberar a la Tierra de unos alienígenas con intenciones bastante perjudiciales para la raza humana a través de un sistema similar a un RPG pero sin turnos, donde una barra de calentamiento limitaba tus acciones y posibilidades en las batallas. Interesante por proponernos un futuro distópico y una historia épica, no pasó de anécdota debido a las limitaciones técnicas de la portátil de Sony. En los últimos tiempos, 'IA/VT Colorful' se aleja de la sobreexplotación de los Vocaloids más tradicionales para presentarnos una evolución de los 'Project DIVA'; frente a lo estática que se ha mantenido esta saga, 'IA/VT Colorful' busca sorprendernos con una interfaz que juegue tanto con el elemento visual como el sonoro, intentando despistarnos continuamente con cambios en la forma de pulsar los botones o combinarlos. Aunque interesante, posiblemente nunca llegue a Europa debido al carácter minoritario de IA y PS Vita.

Por supuesto, no podía faltar en el historial de Vocaloid alguna *visual novel* como 'Mirai no Kimi to, Subete no Uta ni' o 'Rin ga Utau, Mirai no Neiro'. La maquinaría no paró únicamente ahí, pudiendo encontrar desde aplicaciones para *smartphones* donde tenemos que convertirnos en el productor de la *idol* virtual, hasta *mods* creados por usuarios para juegos como 'Left 4 Dead 2'.

Y así podríamos seguir hasta el infinito. Chris Plante se preguntaba hace un tiempo si Hatsune Miku podría llegar a ser mejor estrella pop que Justin Bieber. La respuesta parece claramente afirmativa: ya no sólo es que tenga fans, sino que ellos mismos realizan su trabajo. Cualquiera puede ser Hatsune Miku o puede encontrar su voz. Da igual que seas gordo, bajo, flaco o espigado. Si eres capaz de aprender a utilizar los medios a tu disposición y crear algo único, no necesitas nada más. ¿No es ésta la democratización definitiva de la música? ¿Ser capaz de superar nuestras propias limitaciones para poder expresarnos? Quizás no deja de ser una máscara, como aquel Gorillaz de Damon Albarn y Hewett, pero es un disfraz demasiado adecuado para desaprovecharlo. El primer sonido del futuro ya es presente, y no ha dudado ningún segundo en quedarse.



YOU'RE NOT AN ORDINARY FELLA!

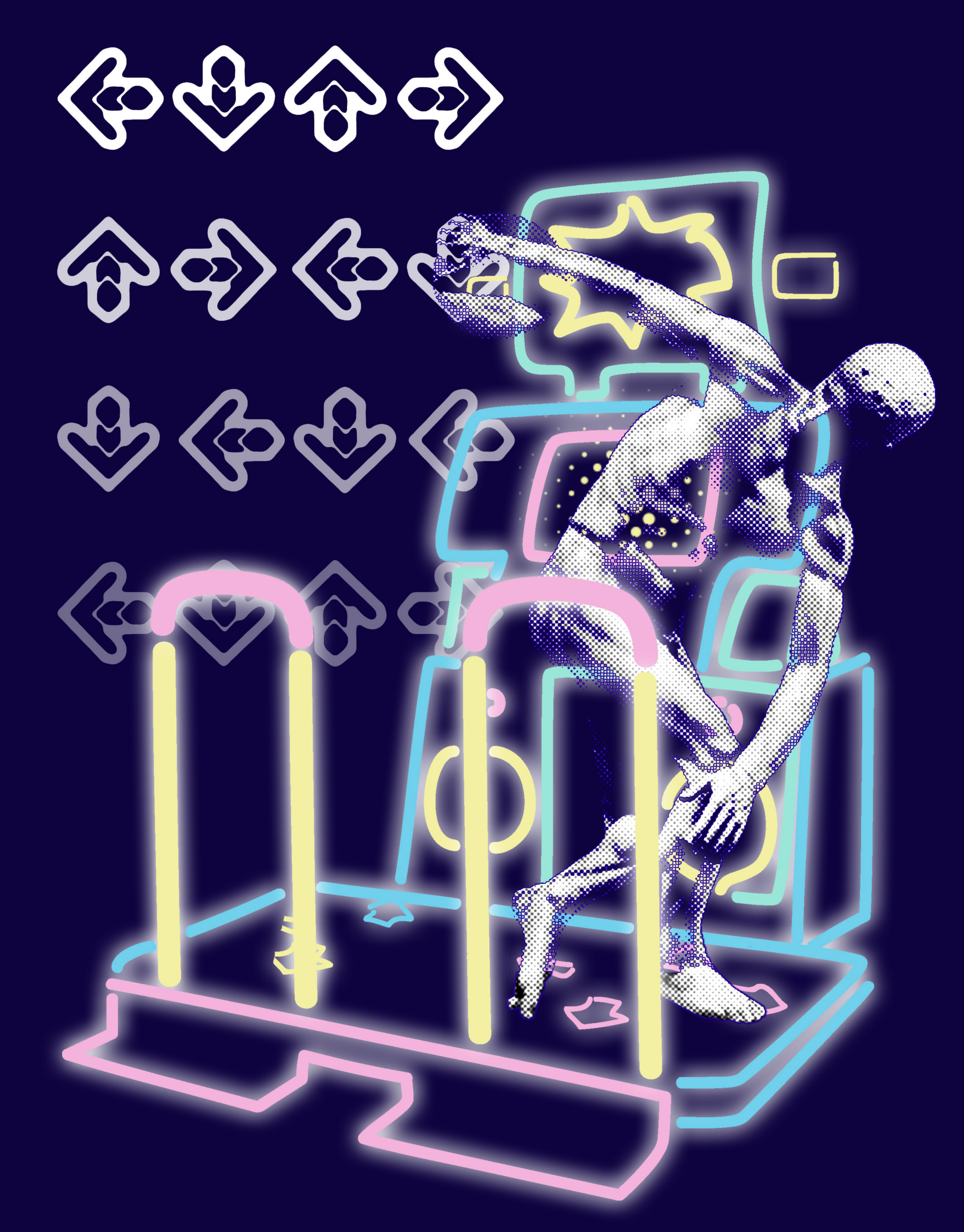
La perfecta máquina de baile

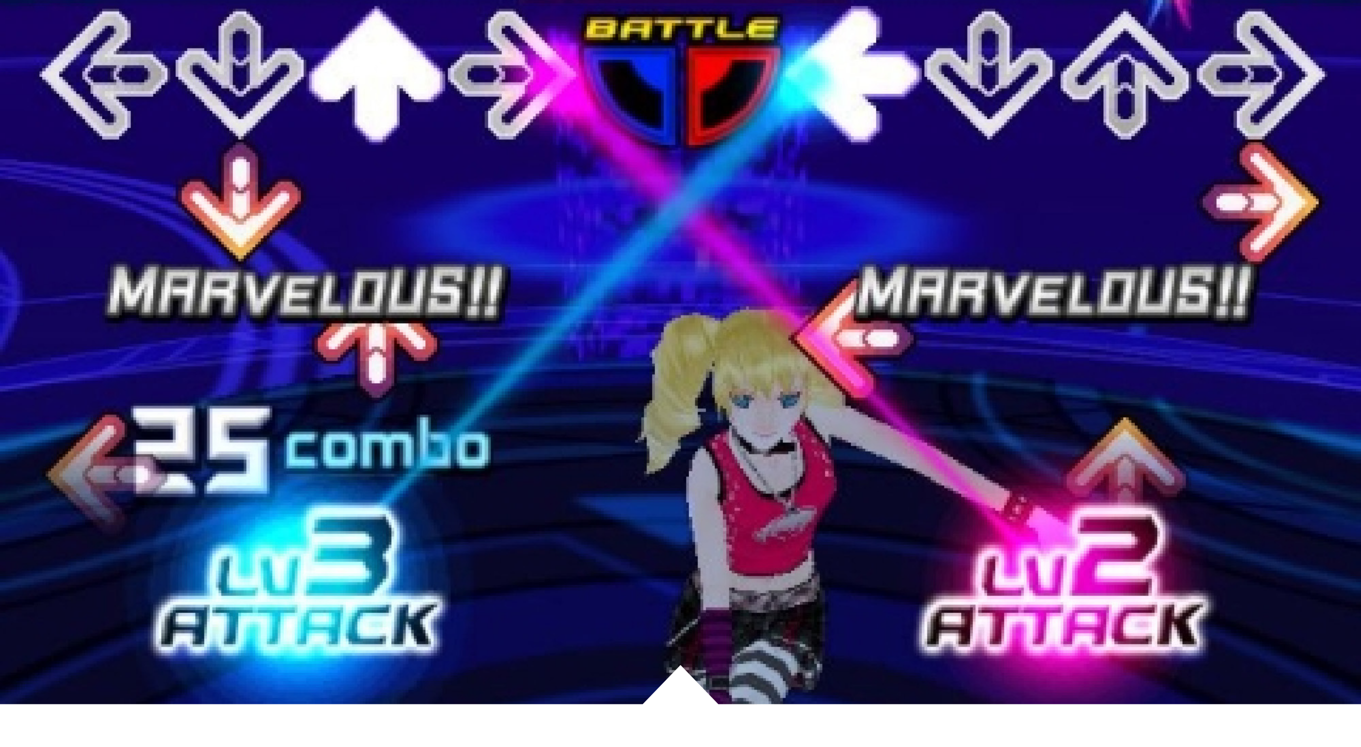
por Esther Miguel Trula

ILUSTRACIÓN: MIR SANTOS

Hay todo un mundo de furor e histeria que se desata en tu interior cuando estás jugando en alguno de los niveles superiores del 'Dance Dance Revolution', del 'Pump it Up' o de clones de este mismo estilo. Se te abre, pero sólo después de ese profundo proceso de aprendizaje y adaptación a su alienígeno entorno de normas histriónicas y leyes del movimiento corporal que tu cerebro poco a poco va archivando en esa maravillosa cosa llamada memoria muscular. Es como otro plano de la realidad; el mismo, intuyes, en el que viste inmiscuirse a Buddy Rich en el solo de batería en aquel concierto en el Americas o en los movimientos armónicos de la mítica final de Wimbledon entre Nadal y Federer en 2008. Se te abre, como a ellos, durante un breve lapso de tiempo en el que has conseguido perderte en el *drive*, y sientes que estás caminando entre gigantes. Todo es así, hasta que fallas una nota. A fin de cuentas, ellos fueron los dioses, y tú estás muy lejos de serlo.

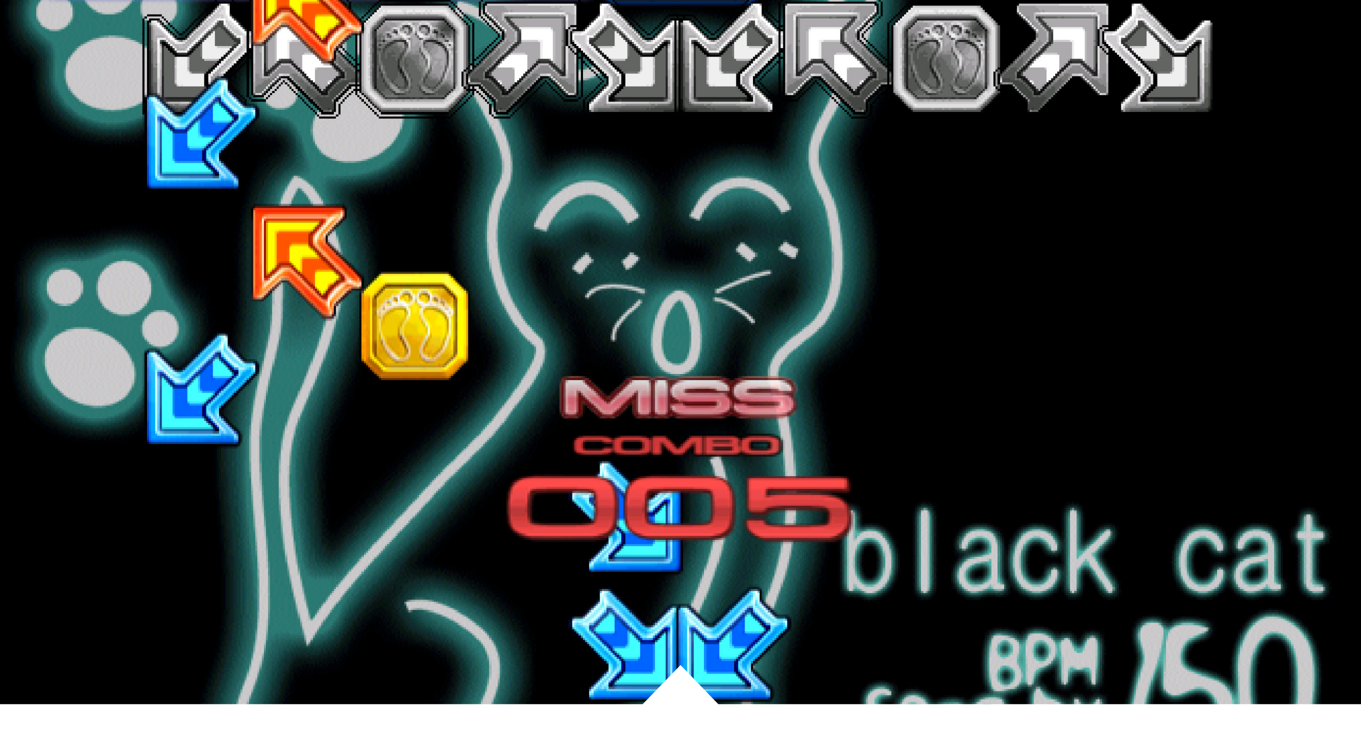
Si hay un subgénero que pueda fardar de haber creado toda una subcultura excepcional, que haya sido relegada a un universo particular alejado de la gran cultura canónica del videojuego... para mí, ese es el musical. Porque sí, en todos los juegos de esta categoría disfrutamos de la ludología en una de sus vertientes más transitadas —incluso más perfectas—, pero además de esto, y en especial en sus modalidades rítmicas, también de una doble experimentación con eso que entendemos por exploración de las limitaciones: en lo virtual y en lo físico. Los límites del juego, encontrándote en sus resquicios abiertos por el *no puedes hacer eso* de acciones prohibidas por el sistema de juego, pero también por ese otro simulador que es en sí mismo tu propio cuerpo cuando no te dan las piernas. La hiperrealidad convirtiéndose, de pronto, en algo activo, golpeándonos en la frente, y la historia del arte recordándonos que, todo lo que siempre ha sido juego, ha sido en realidad el único medio por





el que somos capaces de poner nuestras almas en armonía con todo lo que es sublime. Y que de esos jugadores profesionales de videojuegos musicales, los que juegan al 'DDR' o al 'PIU' son los que de una forma más notoria han sabido trasmitirnos su capacidad de percepción de la belleza. 'El festival de las Naciones' del documental 'Olimpiada', de Leni Riefenstahl, transfiriendo y adaptando la prestancia de la supremacía del cuerpo ario a las particularidades del universo *nerd*.

Creo que todos podemos estar más o menos de acuerdo con que el mismo acto de usar un mando o teclado no ofrece un gran repertorio de funcionalidades expresivas en lo corpóreo, o dicho de otra manera, que mirar cómo alguien mueve los dedos mientras juega a la mayoría de juegos no es demasiado interesante. Pero también muchos de ustedes compartirán conmigo que ver a alguien jugar a ciertos juegos rítmicos, a los arcades más populares japoneses o incluso a los juegos de bandas musicales, puede llegar a ser fascinante. Bemani —aplicable lo siguiente también, aunque en menor medida, a Andamiro—, ese proveedor de simulacros termodinámicos, de partituras espaciales, es la compañía que mejores escenarios nos ha concedido para disfrutar de este espectáculo, y esto tiene fundamento. Los creadores del 'SuperNOVA', del 'DDR 4thMix Plus', del 'Dance Dance Revolution X', comprendieron que, en el cifrado musical, lo lúdico estaba tras el pensamiento geométrico del jugador. En su capacidad de calcular no sólo el momento exacto en el que presionar la tecla, sino en interpretar los propios ángulos sobre los que virar sus pies y su cuerpo, que está presente y eso en sí mismo ya es mucho que decir sobre la originalidad del videojuego. El 'DDR' son cuatro flechas que se pueden pulsar, a saber, con un golpe único, en compañía de otra flecha o "dobles" o bien manteniendo pulsada la misma durante cierto número de compases, pero a partir de cierto nivel has de comprender que lo importante es tu habilidad para calcular y tener en cuenta las respuestas en segundo grado que derivarán de tu primera interacción, y por supuesto, tu destreza para prever los patrones. Tu mente le está hablando a tu cuerpo como no lo había hecho nunca antes. El invento de Bemani es el habernos puesto en bandeja de plata la belleza espontánea de lo aestético, creando un híbrido evidente entre ser un intérprete de un instrumento musical y un deportista entrenado en el *feedback* con la pista. Automatismos, estadísticas, velocidad y, por



supuesto, algo de flow estamínico —como confirmación de que aún siguen existiendo parcelas de nuestra inteligencia que escapan a nuestro entendimiento— se juntan como ingredientes esenciales de la abstracción purificadora. Tú ves a un jugador del DDR moviendo los pies muy deprisa y balanceándose de una forma ciertamente patética. Yo veo a una criatura inmersa en la belleza espontánea de su propio cuerpo y determinada a alcanzar la categoría de mito. Simbólico, sí, pero mito al fin y al cabo. Los gamers, cambiando el Monster por el Aquarius y siendo liberados de las jornadas maratonianas con el culo pegado al asiento, accediendo así a una tercera vía del camino hacia el éxito del *e-sport*.

David Foster Wallace en uno de sus libros de ensayos hablaba así de los deportistas de élite: «ser un atleta de élite en acción es ser ese híbrido exquisito de animal y ángel que los espectadores medios y no hermosos casi nunca conseguimos ver en nosotros mismos». En el texto dialogaba, antes de ese extracto, sobre la fascinación que producen estas figuras… y sobre el tormento que causa al final en nosotros la inaprensibilidad detrás de esa capacidad que tienen de hacer que cierto tipo de genialidad se vuelva todo lo carnalmente discernible que puede conseguirse. También decía que nos fascinaban porque uno puede pensar que tal o cual escritor, que tal o cual archivista es el mejor en su rango, pero no tiene manera científica de saberlo con certeza, cosa que sí dan los datos puros de una ejecución medible y observable. Y ahí tenemos a los jugadores de élite del DDR, a los niveles del Rock Band, los obsesos del Beatmanía. Les vemos a ellos dominando el ritmo y el tiempo. Les vemos echando fuego de su pulsación perfecta. Pero ya no es sólo que mover las falanges sea muchísimo más fácil que hacerlo de todo el cuerpo, es que haciendo uso de la cabeza, tronco y extremidades las tres a la vez accedemos a un nuevo nivel de significación. Lo dijo bien claro Irene Chien: «Dance Dance Revolution ofrece una fantasía de empoderamiento flujo-espacial que se basa no en la proyección hacia adelante para conquistar los objetos visibles, premisa ya harto conocida, o alcanzar los *targets*, sino en conquistar la esfera sensorial vía las sensaciones del cuerpo ocupando su espacio kinesférico». La conclusión parece evidente: el día en que podamos sumergirnos en un simulador virtual en el que cada movimiento físico se corresponda con un comando a efectuar, en el que un conjunto de acciones ejecutadas



con un margen de error cercano a la perfección de un robot y todo ello a una velocidad que nos incapacite a perpetrarlo siendo conscientes de lo que estamos haciendo, puede que en ese día sea cuando, en aquellos que sean capaces de hacerse un *perfect*, hayamos encontrado al intérprete-deportista definitivo.

Pero puede que para el jugador del DDR todo se reduzca a otra cuestión bien distinta: los juegos de baile son eso, baile. El DDR, y de forma aún más intensa en el PIU, es un juego social y de repetición, de furia aeróbica, de libertad vital. En ellos no eres simple materia danzando, eres abstracción expresiva, empujando a los músculos de tu cuerpo a *crear sentido* y a rellenar esa predicción matemática, preprogramada y aun así experimentada como potencial, que propician las mecánicas de esta máquina. La estudiosa de teoría fílmica Vivian Sobchack explicaba en su 'Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture' que el *loop* es subversivo porque cierra la disyuntiva que se percibe entre el cuerpo y la representación, de forma literal y figurada. Para Sobchack todos los cuerpos que participan en la experiencia cinematográfica, tanto en pantalla y fuera de la pantalla, tienen el potencial «para subvertir su propia fijeza desde dentro, mezclando carne y conciencia, revirtiendo el rango sensorial humano y tecnológico, por lo que el significado, y en donde se hace, deja de tener un origen limitado los cuerpos tanto de los espectadores o representación cinematográfica sino que surge en su conjunto». Es decir, que somos capaces de hacer un trabajo performativo, tal vez de forma más intelectual que somática, con respecto a lo que vemos. Y sin embargo sabemos que a lo largo de la historia ha sido en los espacios donde se fusiona música y cuerpo donde ha potenciado ese *feedback* los mejores trances hipnóticos de la humanidad. Cálculo continuo para alcanzar la mística, si es con drogas mejor, mientras disfrutamos del placer orgánico, de contar sin ser conscientes, de poner la mirada pitagórica sin saberlo. Eres una perfecta máquina de baile. *Pun intended.*

Y así es que, con estos dos modos de juego de los que hemos hablado, el *challenge* (deporte) y el *freestyle* (baile), como los dos extremos en los que se encuentra tu voluntad expresiva con respecto a lo coreográfico que son, se transgreden lugares mentales que ningún otro videojuego es capaz de lograr. Cuando te balanceas con 'Tino's White Horse' de Morning Blue Dragon, con 'Star Gate Heaven' de SySF. feat. Donna Burke, con 'Love is a Danger Zone2' de Ban Y, con 'DDD 30 Final Audition Ep 2-2' de Yhapp y un larguísimo e interminable etcétera estás escuchando lo que seguramente te parezcan unas espantosas cancio-



nes pasadas de moda, pero también sintiendo en tu cuerpo un repertorio de emociones que puede que no sea demasiado extenso pero sin duda es, como hemos visto, profundo y relevante. Y no eres exactamente un *gamer* al uso, tampoco un bailarín, y mucho menos un deportista. Pero eres algo que está entre todos ellos y a la vez existe como realidad aparte. Eres, repetimos, un intérprete, uno tocado también por la posibilidad de llegar a la virtud, por un callejón sin salida, pero hermoso. Un camino que casi no debería haber existido. Uno que, en caso de que su escena no vuelva a resurgir, al menos deberíamos molestarnos en mantener vivo en nuestra memoria. Leo que otro salón de recreativas, el de Sol Park esta vez, ha cerrado en estos últimos tiempos en Madrid, dejando el número de máquinas de baile a un total de menos de diez en activo en España, haciendo que, aunque y como es lógico sigan existiendo pequeños colectivos que sigan quedando para jugar en espacios privados, ya no existan lugares públicos a los que concurrir y socializar. Unos dirán que es ley de vida, que el juego, como los salones, son sólo cosa del pasado, o más aún, que debido a los nuevos hábitos de ocio, ya no tienen ningún sentido. Hay días en los que de verdad que no puedo pensar otra cosa que no sea que nos merecemos todo lo malo que nos pase.





VAMOS, MUÉVELO

El Sonic Team, padre de 'Sonic', 'ChuChu Rocket!' o 'NiGHTS', llevó su creatividad lisérgica hasta los últimos estadios, en tiempos en los que una caña de pescar o unas maracas no eran sino el complemento perfecto para la diversión. Larga vida a Dreamcast. Pero 'Samba de Amigo' no es simplemente un juego de baile: es un canto a la comunión, al sombrero de charro y al despiporre, a los perfect scores a costa de sudor y lágrimas y a seguir el ritmo del chachachá mientras machacamos a esa pareja de ositos mimosos en la pista de volleyball. Aquí se viene a hacer cabriolas imposibles bajo los colores de la bandera de Bolivia, y todos los días son días de fiesta. A diferencia de 'Spice World' o 'Just Dance', hacer el mono es absolutamente la clave del éxito. ¡Vamos al carnaval!


chi
ENDLESS ACCURACY
ptu-
ne
jake
kauffman

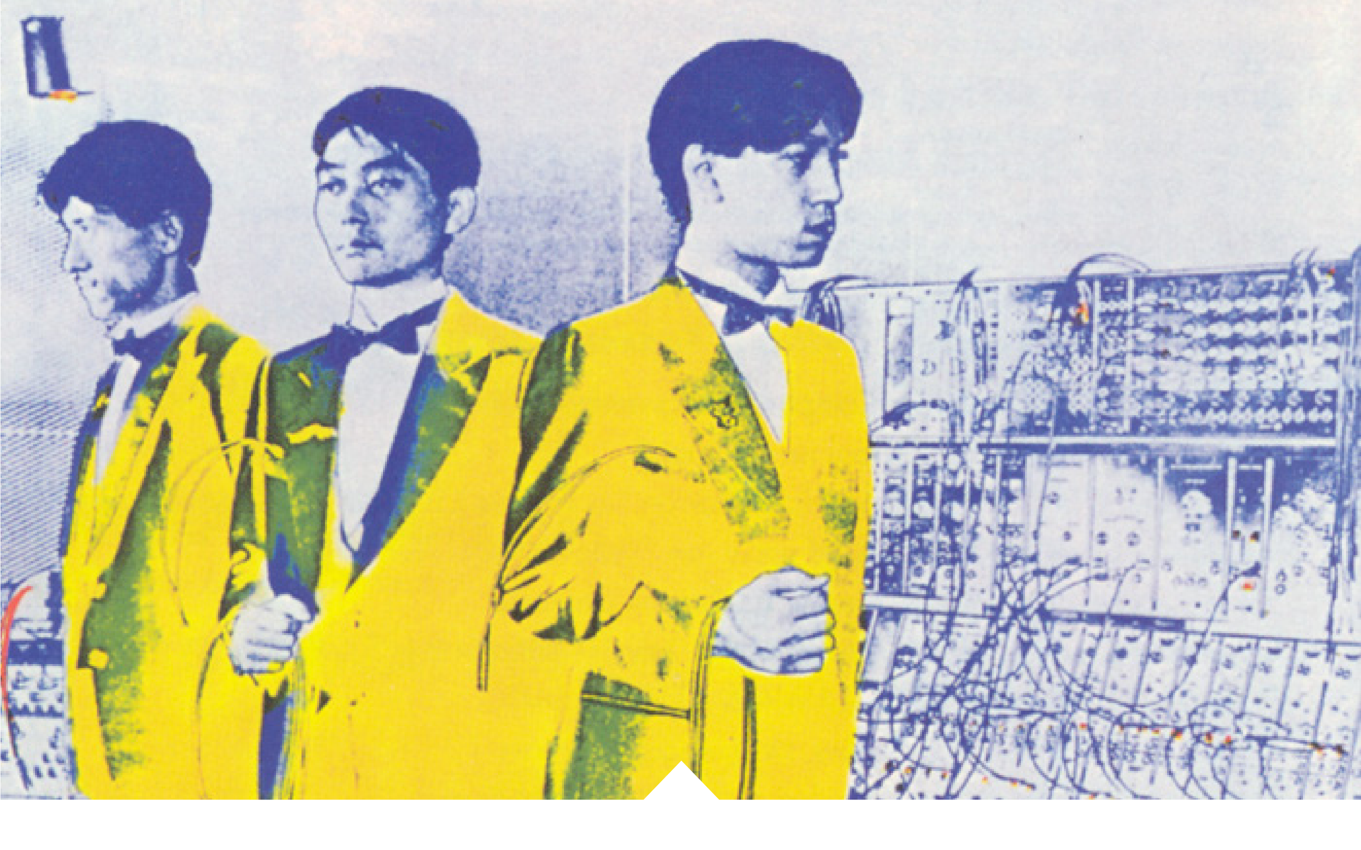
Endless accuracy

por Sergio Ruiz

ILUSTRACIÓN: EZEQUIEL SONA

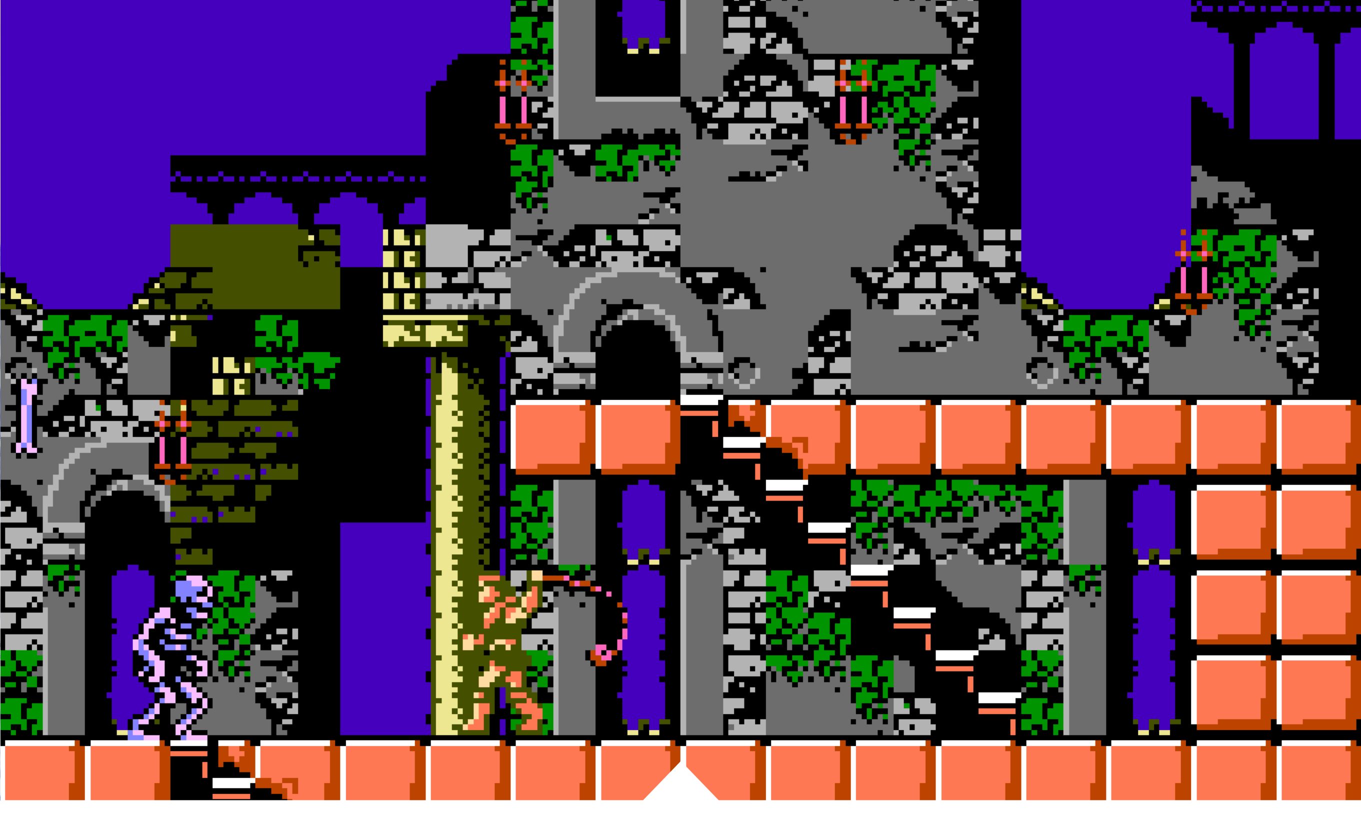
La cúspide de la trayectoria de Jake Kaufman sonaba a pleno pulmón una noche cualquiera de la vida de un servidor, mediante una versión extendida de treinta minutos donde repetidamente se escuchan los perfectos acordes de 'La Danse Macabre'. Aunque partía con la firme determinación de escribir algo para los chicos de GameReport (¿os he dicho lo majos que son?), mis poco fructuosos intentos fueron en vano cuando mi córtex prefrontal enviaba impulsos nerviosos a mis brazos para acompañar la música. *Ahora no*. Pecando de novicio en la faena, mis primeras líneas trataban de recrear la situación personal que me producía escuchar lo que denominaba "música retro", pero a medida que los *beeps* se manifestaban con solemne parsimonia encontraba agujeros en mi hipótesis de partida. ¿Qué necesidad tengo de recurrir a mi propia experiencia banal, que no importa al concienzudo lector que me sufre en estos momentos, para presentar el tema? ¿Por qué no trato de hacer la presentación con definiciones, referencias históricas y manifestaciones cumbre del *chiptune*? ¿Y por qué insisto con esta misma idea plagada de impurezas? El matojo de nervios que me controla comienza a borrar líneas entendiendo no haber logrado nada, y agarrándose a la primera idea planteada comienza a actuar. Un clásico.

Cuatro canales de audio y una misma máquina, dos gastados en generar ruido ambiental, uno sólo aportando los tonos más representativos de la melodía. Trato de descifrar los sonidos, pero me son ambiguos, falta de oído de tísico. Su megalómana presencia en estéreo emborronaba la primera búsqueda en Google que realizaba en busca de información: *chiptune games*, buscando reportar las palabras clave necesarias para conseguir lo mejor de los dos mundos. *Maldito Kaufman*. La fórmula esta vez no funcionó ya que los resultados obtenidos profundizaban en el tema desde un enfoque quizá demasiado académico. De todo lo traducido, recogía partes de cada texto tratando de fomentar mi futura réplica por escrito, darle fuerza a mi endeble discurso. Los orígenes del chiptune etimológicamente nacen de las viejas supercomputadoras de los 50 del tamaño de un somier, pero su explotación comenzó a evidenciarse en las viejas



recreativas arcade niponas de los 70 de la mano del legendario Tomohiro Nishikado. Muy bien y tal. En ese momento traté de hacer un ejercicio de empatía pensando cómo cuatro míseros pitidos en una máquina de 'Gun Point' o 'Space Invaders' originaron el surgimiento de los primeros movimientos musicales, impulsando la manifestación de la máquina primitiva en sus obras. Debió ser curioso observar cómo la Yellow Magic Orchestra y derivados clones lograron espolear el coco de muchos adolescentes nipones para convencerles de su palabra. Puede que también lograran lanzarlos de cabeza a la composición de nuevos sonidos que dieran continuidad al ritmo impuesto, pongamos unos tales... qué sé yo... Yuzo Koshiro, Manami Matsumae, Nobuo Uematsu y algún viejales *pirao* fanático de los juegos de Sugoi. *Esto puede servirme de algo.* A Kaufman le importaba bien poquito lo que se me pasaba por la cabeza para lograr distraerme con sus machaconas repeticiones del leifmotiv de su obra. Mi pie respondía cual martillo pilón a sus compases, haciéndome perder un valioso tiempo, tratando de contener mi cuerpo de su suculenta llamada. Creía tener material, pero comenzaba a desesperarme. Los treinta minutos del vídeo habían expirado e, iluso de mí, pensé que no eran suficientes para fustigarme, al contrario, necesita nueva medicina sin prescripción. Tripas corazón, decidí desconectar la música y aislarme en mis pensamientos.

30 minutos y 54 segundos de una melodía de escasas diez mil milésimas, dentro de un bucle ininterrumpido de trasmisión de datos en 22000 herzios. Vuelta a la escritura, esta vez me lo tomé con cierta calma, enumerando la información que malogradamente había reunido de forma bastante anodina, pero poco importaba ahora que pretendía ser escritor. Inteligentemente encontraba vínculos entre los distintos datos incorporados, como su popular presencia en los videojuegos y su más incesante aparición en las consolas. *Movimiento imprevisto de cadera.* La insistencia de Nintendo por tratar de instrumentalizar el sonido de su clásica NES hacía recordar algunas de sus más famosas aliteraciones, poco a poco expandiéndose en tiempo, poco a poco

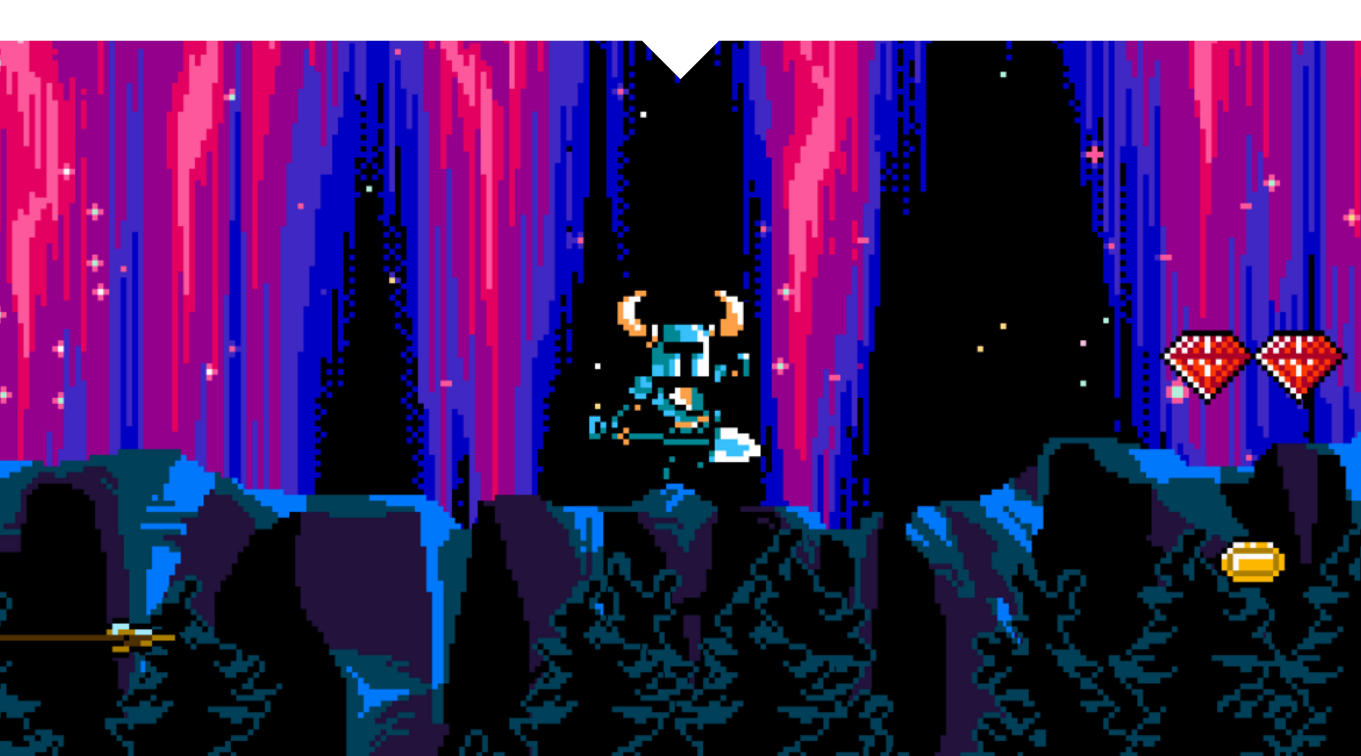


comiéndole presencia al resto de sus compañeros de *output*. ¿Qué porcentaje de importancia crees que tiene la música dentro de un videojuego? Los tejemanejes de Texas Instruments e ingeniería americana apenas constituían una pequeña parte del envoltorio que formaban buena parte de los dispositivos de los 80 y principios de los 90; pero por sus circuitos circulaban instrucciones ensambladas con una gran carga artística, reducidas a míseros bytes y puertas de enlace. *Tambaleo de coxis.* Si bien los sonidos tenían cierta consistencia y la onda que los formaba parecía repetirse estable y sin variaciones, cuando a Yamaha se le ocurrió aprovechar las frecuencias modulares que generaba para sintetizar sonidos, poco tardaron en incluirlos dentro de sus composiciones desde un nuevo medio más realista. Dicen que Yu Suzuki fue el primero en ponerse a la cola. Puede ser. *Glúteos prietos, hombros con extraño bagaje, melodía tatareada mediante los axiomas neuronales primero y luego bajo los bufonescos acordes de mi boca.* La ignominiosa sátira de ideas presentada comenzaba a tener sentido en mi cabeza, después de todo estaba escribiendo el relato tal y como me lo imaginaba, carente de autocrítica y ciego de reglas a seguir no escritas sobre el buen escritor. Un segundo vistazo mostraba la putrefacción de mis palabras, y mi ira interna trataba de contenerse y no salir dinamitada cual grano abundante de sebo. *Maldito Kaufman.* Debía ser esa música. ¡Sí, esa increíblemente bella y seductora melodía era el origen de mis distracciones! Tenía que hacer algo para remediar mi falta de danza macabra... quizás elevando un poco el volumen del portátil...

Otros 30 minutos. Maldita danza macabra. Fingía simular el chip VRC6 que Konami empleó para títulos como 'Castlevania'. Explotaba tres canales adicionales para edulcorar el sonido y readaptarlo a los nuevos tiempos. Hacía juegos con los bajos para clonar el mismo tono de la susodicha NES. Sin embargo, era incapaz de percibir qué lo hacía tan especial, tan perfecto. Trataba de ignorarla, pero sus latidos contaminaban el ritmo de prosa que trataba de alcanzar a trompicones. Resultaba curioso cómo una creación del año pasado lograba imponerse a muchas de las orquestadas

situaciones que la industria planeaba e imponía al unísono. *Maldito Kaufman.* En el fondo, sólo ha seguido la estela de los treinta años de tendencia *chiptune* existente, pero no podía quitármelo de la cabeza, planeé olvidarlo mediante el recuerdo de otras voces del mismo género. Aprovechando el tirón que supuso 'Scott Pilgrim vs the World: The Game', el grupo indie Anamanaguchi había logrado autoproclamarse bandera del movimiento *bitpop* combinando el *chiptune* con su imperiosa necesidad de poner guitarras eléctricas a todo. El resultado, en cambio, resultaba ser un jolgorio de felicidad y espíritu libre fundiendo a la perfección ambos estilos, sin miedo a los tonos altos o al contenido ambiguo en forma de sonidos de gato. Lejos de la generación dorada que supuso el pistoletazo de salida al género, el espíritu viviente del movimiento había logrado preservarse hasta los tiempos que nos suceden con gran virtuosismo de sus individuos. Me preguntaba para qué podría servirme este dato.

Pero estaba entrando en desesperación, concluyendo mi análisis sobre el mundillo *chiptune* con cierto sabor agridulce, más agrio que dulce, y con una fulgurante necesidad de partir de cero de nuevo. Borrón y cuenta nueva. ¿Qué estaba tratando de pronunciar? Ah sí, *maldito Kaufman.* Es sólo una danza macabra. Advertí que el texto resultante apenas se extendía en una mísera página de Word, pero lejos de borrar el trabajo, ciertas ideas fueron recicladas en pos de una comprensión mejor en un espacio-tiempo replanteado. Esta vez será la buena, habiéndome dejado en el tintero a ilustres como el gran Yasunori Mitsuda, el genial desempeño de la *demoscene* con la Commodore Amiga o a Terry Cavanagh, autor de un juego de nombre impronunciable. Mi cuerpo sigue descontrolado ante el repetido alarde de escalas que ofrece la dichosa danza macabra, pero esta vez creo haber encontrado una salida. La pregunta no es cuándo parará esta melodía automática, precisa y perfecta; sino en cómo puedo moverme a través de sus compases. No hay voz, no hay distracción posible, sólo hay ruido, y dentro de ese ruido una macabra danza que puedo sortear con un nuevo reinicio. Así pues, abrí una nueva página y comencé a escribir de nuevo el artículo, dispuesto a cometer algún pecado más por el camino. *Maldito Kaufman. Maldito 'Shovel Knight'. Maldita danza macabra.*



YO TENIA UN JUEGO

ya conoces la revista... ¡ahora a por los suplementos!







SÍGUENOS TAMBIÉN EN

www.twitter.com/yoteniaunjuego

www.facebook.com/yoteniaunjuego

¡Y NO TE PIERDAS NUESTRO PRIMER ANUARIO EN DVD!



DESCARGA TODOS LOS NÚMEROS EN

www.yoteniaunjuego.com

Me quedo en este nivel

por Pedro J. Martínez

Me quedo en este nivel. En él estoy realmente a gusto. Llevo tanto tiempo aquí que nada puede sorprenderme a estas alturas. Conozco cada palmo, cada accidente geográfico, cada esquina recóndita. Hace mucho tiempo que sus dificultades dejaron de ser tales, se han convertido en una cómoda rutina, en un quehacer diario en el que nunca hay sustos. Lo conozco tan bien que la sola idea de realizar un descubrimiento desagradable me hace reír a carcajadas.

Los días pasan plácidamente. La melodía incesante sigue reproduciéndose en bucle, pero no me importa lo más mínimo: es la banda sonora de mi vida, una vida que me gusta. No cambiaría nada de este nivel. Los enemigos vencidos reaparecen cada cierto tiempo, pero hace mucho que aprendí su patrón. De hecho, la mayoría de veces me alegro de volver a verlos, suponen una nueva ocasión para el éxito, para sumar nuevos puntos. Me importa muy poco que siempre entreguen los mismos objetos; ya tengo tal cantidad de ellos que me da lo mismo llevármelos que dejarlos ahí. Aprendí a conformarme, aprendí a ser feliz, a tener un hogar, una zona de confort, un lugar al que puedo llamar mío. Mi nivel, mi casa, mi vida.

Este nivel es realmente bonito. Podría pasarme la vida mirándolo, o hablando con los personajes no jugables que lo pueblan. Son mi familia, siempre están en su sitio, invariable. Sé que puedo acudir a ellos si necesito apoyo, pero no es algo habitual. Me vale con saber que estarán ahí siempre, cerca. En mi nivel puedo hacer lo que yo quiera, he llegado a dominarlo completamente, he encontrado todos sus atajos, todos los errores de diseño que me permiten alcanzar mis objetivos de forma más rápida o, sencillamente, más divertida.

En este nivel todo vuelve a empezar. Es realmente estupendo. Si algo me gusta, sé que sólo tengo que esperar el tiempo suficiente para que vuelva a ocurrir. Todo es cíclico, como un festival anual al que siempre estoy invitado. No me hace falta seguir el camino, ya sé a dónde lleva. Mucho tiempo atrás llegué a su linde, superando todos los escollos. Allí encontré al jefe final, custodiando el acceso al siguiente nivel. En aquél momento me parecía insalvable, hoy es un guiñapo al que permito vivir por un simple motivo: su existencia es necesaria y en ella se sostiene mi permanencia en este nivel. El día que le venza definitivamente no tendré más remedio que avanzar al siguiente. Sé que puedo, pero no quiero.

Hay personas que no lo entienden. ¿Por qué estar siempre en el mismo nivel? ¿Cómo saber que los siguientes no van a ser aún mejores? No es sencillo de explicar. No se trata de lo bueno que sea este nivel, ni de su diseño, ni del vaivén rítmico de



su pegadiza melodía. Es... simplemente que llevo tanto aquí que pienso que no sabría estar en ningún otro lugar. No me veo, sinceramente. ¡Ni falta que me hace! Éste es mi nivel, y estaré en él todo el tiempo que quiera. Me iré cuando esté preparado, ¡o a lo mejor nunca me voy! Sólo yo decido cuándo avanzar. No me tienta el progreso, no soy curioso, he aprendido que soy feliz en mi rutina. Así, de alguna extraña manera, me encuentro a mí mismo. Y me gusto.

Hoy me he despertado desorientado. Todo está oscuro, ¿es de noche? No recuerdo qué pasó ayer. No reconozco el sitio, pero creo que mis ojos todavía no se han acostumbrado a la oscuridad. ¿Por qué hace frío? Escucho gruñidos lejanos y la música es diferente. Ahora es grave, ambiental. Soy incapaz de reconocer una sola nota. Nadie responde a mi llamada, no sé por dónde empezar a buscar. Ojalá no sea todo más que un mal sueño. No, no puede ser, es imposible.

¡Mierda! ¿Cómo ha podido suceder? Nunca hubo límite de tiempo, ¡que alguien me dé una explicación! No es justo, lo tenía todo bajo control. ¿Y si intento volver a una partida anterior? ¡Maldito autoguardado! ¿Por qué no lo entienden? Yo no quiero jugar con sus reglas, son rígidas, mezquinas y sé muy bien dónde acaban. Sé lo que pretende este juego de mí, quiere que sea uno más, no va a permitirme no avanzar. Pero no me voy a rendir. No avanzaré como un zombi, no seguiré las flechas ni haré caso al tutorial. Crearé un hogar en esta tierra yerma, jugaré a mi juego, construiré mi vida. Y cuando vuelva ese bug, ese maldito guardián del universo, a echarme de aquí, volveré a hacer lo mismo. No habrá más disgustos, sólo resignación y un firme convencimiento: estoy aquí para quedarme. Si lo hice una vez puedo volver a hacerlo, y que venga quien quiera a pedir cuentas, que aquí estaré. No voy a quedarme derrumbado en un rincón, revolcarse en el fango no es la mejor forma de limpiarse. Hoy tengo las cosas más claras que nunca. La destrucción de todo lo que me importaba ha traído consigo una renovada motivación, pero que esperen sentados si piensan que les voy a dar las gracias. No quería luchar, pero tener que hacerlo no me va a frenar lo más mínimo, que no les quepa duda. Me pongo de pie y me sacudo el polvo, la tierra que piso es buen sitio para erigir mi fortaleza. Que los enemigos me persigan, que me queme el sol abrasador o que caigan chuzos de punta, que el más insondable abismo se interponga entre mis deseos y yo. Que se entere el mundo de que me quedo en este nivel.

Let's Play

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: MIQUEL RODRÍGUEZ

Desde su creciente popularidad gracias a 'PaRappa the Rapper' y propiciado por ese caldo de cultivo que eran los 90 de MTV, el juego musical es considerado categoría menor, algo por lo que pasar de puntillas. Así es en parte por su condición de nicho —¿quién juega a 'Disney Sing It' fuera del *target*? ¿Los críticos?—, en parte por su formulación aparentemente casual, gentil para con usuarios no habituados al videojuego como principal producto de consumo. Se contempla de manera despectiva, como obras nacidas para contentar a minorías específicas y compartimentadas. Pero nada más lejos de la realidad: Alejandro Patiño podría contaros cuánto le costó acabar 'Space Channel 5' o, si sois tan valientes, pasaros 'Rez' en maratón sin que os sangre la nariz. Ya no digo 'Super Hexagon'. Fuera de su componente estrictamente musical subyace una idea ejecutada con originalidad adicional, un planteamiento abordado desde una perspectiva no formal, ergo especialmente didáctica y ludonarrativa.

El juego musical suele llevar implícito algún acto físico: cantar —balbucear más bien, con la consecuente contaminación acústica—, bailar o incluso ejecutar una secuencia de acciones sobre un objeto recubierto en plástico que, o bien imita un instrumento musical, o bien su esencia conceptual: tocar (*play*) y jugar (*play* de nuevo) sobre las notas, teclas, botones o cuerdas de la herramienta de turno. En mi casa, jugar a cualquier artefacto musical exige voluntad: retirar la mesa de café, colocar una alfombra en el suelo, regular las luces, subir el volumen de la televisión, etc. Es un ejercicio más consciente que tirarse al sofá las horas muertas farmeando en 'Destiny'. Es, a fin de cuentas, un paso hacia adelante en la interactividad corporal, somática, frente a la interacción psíquica del videojuego considerado *habitual*. Y ahí quedan, como testigos, los miles de guitarristas y bajistas que saltaron del 'Guitar Hero' al 'Guitar Pro', de los afables colorines al blanco y negro de las tablaturas, y los puentes Floyd Rose.



De alguna forma, el juego musical ha ido permutando de espacio, saltando del salón arcade al salón de casa y del mismo, al escritorio del PC. Se han reducido los violentos objetos presenciales a favor de una simplificación consciente: igual que podemos viajar por un bosque cuidadosamente fotografiado por Vincent Morriset en 'Way to go', sin salir siquiera del navegador de Internet, podemos proyectar verdaderas bases *house* a través de los samples de una caja de ritmos 808 en 'Sound System II', un juego de Pippin Bar concebido con la malicia caústica del viejo 'Pong'. Y, aunque en el primero pueden violarse las reglas del tiempo y abusar de su plasticidad dinámica, ninguno de los dos exige un esfuerzo adicional, un posicionamiento inusual y ni mucho menos, un conocimiento sobre la materia. Si bien la adolescencia fomenta la formación de bandas de local, de *crews* en garajes ruinosos, la música siempre ha sido interpretada como una disciplina formal, que exige una enseñanza, un aprendizaje y un conocimiento. Nada mejor para enfrentarse a esa barrera que ludificándola.

¿Y cómo responden a esto dos *popes* de franquicias musicales como son Activision y Harmonix, responsables de 'Guitar Hero' y 'Rock Band' respectivamente? Presentando de cara al otoño obras más interactivas que nunca. La primera con 'Guitar Hero Live', una vuelta de tuerca al concepto de la estrella de rock y su relación con el público, disparando su *feedback* inmediato y sus ovaciones o abucheos según la exactitud de nuestra interpretación. *It's about to get real.* El segundo, tras cinco años de silencio, aboga más por la realidad virtual que por la imitación de la interacción clásica; al fin y al cabo estamos hablando de videojuegos. Y una de las máximas que hemos aprendido sobre la RV y su usabilidad en el consumidor medio es que cuanto más cómodo y desapercibido pase, mayores las posibilidades de éxito.

Volviendo al sofá como catalizador, es interesante observar como Masaya Matsuura, consi-



derado padre del videojuego musical, tuvo una conversión inversa, saltando del escenario al despacho del PC. Años antes de crear el *hit* de PaRappa, incluso antes de componer la banda sonora para el tétrico *shmup* 'Metamor Jupiter', fue uno de los creativos más activos del videoclip interactivo, esa disciplina de *media artists* como Hal Kirkland o Kii Arens, ejercicios a caballo entre las visitas guiadas a museos digitalizados y la película interactiva que tan funesto destino tuvo con el LaserDisc. Matsuura quería hacer parte activa la genética de un medio fundamentalmente pasivo. Que escuchar música, como observar un cuadro, provoque apatía o felicidad extática, formule preguntas o vana indiferencia, sudores o prejuicios, depende del receptor y su predisposición ante el mensaje del autor.

Evidentemente, el rechazo frontal viene por el jugador más conservador, habituado al mando o al teclado más ratón, al acomodado. De igual manera, cuando irrumpieron las *tablets* y demás *hardware* informático, utilizadas como máquinas musicales gracias a la creciente potencia y reducción de precio, muchos músicos tradicionales se opusieron en redondo. ¡Eso no es música sino cacharrería! Una batalla similar a la vivida en los estudios cuando las estaciones de Pro Tools —secuenciadores, *mixers*, librerías de VST y efectos— sustituyeron rápidamente, por comodidad, fiabilidad y presupuesto, a los grabadores por pistas analógicos. O la guerrilla contra el CD hacia finales de siglo. Y aunque su abaratamiento trajo cantidades ingentes de mierda, también aplicó un precepto democratizador sobre la música: si quieres, puedes. Hace apenas una década componer, arreglar, producir y ejecutar en directo un tema desde un iPad sonaba marciano, provocador y, por qué no decirlo, un ejercicio casi experimental para minorías. Y, en esencia, la relación entre intérprete e instrumento era idéntica a la de un maestro del claveciterio en 1515: tocar y jugar. *Let's play.*

Pablo Ibáñez

FUNDACIÓN juegaterapia.org

la quimio jugando se pasa volando...

I WANT

RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS

YOU

Fotógrafo Angel Álvarez



En la Fundación Juegaterapia le hemos declarado la guerra al cáncer infantil.
Tenemos la mejor artillería, videoconsolas, tablets, jardines...
¡Esta batalla la vamos a ganar, jugando!

HAZTE SOCIO Y CONSIGUE TU CHAPA PERSONALIZADA

www.juegaterapia.org


GAMEREPORT
GAMEREPORT
VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS
NINTENDO

